294 CD-ACTION NUMER 05/2019

PEŁNE WERSJE GIER

NECROVISION: PRZEKLĘTA KOMPANIA PL/EN

MEN OF WAR: WYKLĘCI BOHATEROWIE PL/EN

NR 05/2019 (294) INDEX 334561
OD 09.04.2019 DO 06.05.2019
CENA: **10,99 ZŁ** W TYM 8% VAT

PRZED ZAKUPEM SPRAWDŹ, CZY NA STRONIE 130 ZNAJDUJE SIĘ KARTA ZE ZDRAPKĄ! KODY TRZEBA AKTYWOWAĆ DO 3 CZERWCA 2019

CD-ACTION®

RECENZJE

DEVIL MAY CRY 5 • SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE • THE DIVISION 2

ZAPOWIEDZI

CONTROL • VAMPIRE: THE MASQUERADE – BLOODLINES 2
DIVINITY: FALLEN HEROES

DEVIL MAY CRY 5 □ SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE □ THE DIVISION 2 □ VAMPIRE: THE MASQUERADE – BLOODLINES 2 □ CONTROL □ MEGAPORADNIK: SMARTFONY

ISSN 1426-2916 INDEX 334561 05
9 771426 291907

STAŃ DO WALKI Z HORDĄ!

WORLD WAR Z

18+
www.pegi.info

TĘ STRZELANKĘ KOOPERACYJNĄ ZNAJDZIESZ W mediaexpert

TM & © 2019 PARAMOUNT PICTURES. WSZYSTKIE PRAWA ZASTRZEŻONE.

KOLEJNY NUMER MAGAZYNU UKAŻE SIĘ 07.05.2019

CDA na FB

REGULARNY CHAOS

„No, to lada chwila zamykamy ten numer", pomyśleliśmy, naiwni, na chwilę przed zapowiedzią Vampire: The Masquerade – Bloodlines 2. „Jeszcze kilka stron i fajrant", byliśmy pewni, kiedy Larian właśnie ogłaszał Divinity: Fallen Heroes. „Zostawmy ze dwie strony na Borderlandsy", zgodziliśmy się, zanim wyszło na jaw, że z pierwszego zwiastuna Borderlands 3 (prawie cztery minuty!) uzbiera się materiału co najwyżej na newsa, ale nie na dużą zapowiedź (tej spodziewajcie się w kolejnym numerze, bo do tego czasu prawdopodobnie wypłynie sporo więcej informacji). Pomimo tych (i wielu, wielu innych) zwrotów akcji, które spotkały nas na ostatniej prostej, naszym autorom udało się dowieźć naprawdę fantastyczne teksty. W ostatniej chwili udało się też załatwić, żeby do obu pełniaków na Steamie dograne zostały polskie wersje – bo krótko przed wysyłką okładki do druku spolszczeń nie było. A teraz wybaczcie – skoro numer już zamknięty, to mogę bez wyrzutów sumienia zainstalować sobie pierwsze Bloodlines. Ostrzegam, że po lekturze publicystyki z tego numeru (i zapowiedzi „dwójki") też możecie odczuć taką potrzebę.

Miłej lektury, dobrej zabawy!
Dawid Bojarski

Capcomowa seria powraca w diabelnie dobrym stylu.

SPIS TREŚCI

GRY

Google Stadia 004
Newsy 006

W PRODUKCJI

Vampire: The Masquerade – Bloodlines 2 008
Control 010
Mosaic 012
Observation 013
Barotrauma 014
Partisans 017
Iratus: Lord of the Dead 018
Divinity: Fallen Heroes 020

JUŻ GRALIŚMY

Pagan Online 022
The Elder Scrolls Online: Elsweyr 026
Unrailed! 028
Felix the Reaper 029
A Year of Rain 030

RECENZJE

GameWalker 034
Devil May Cry 5 040
Baba Is You 046
Trüberbrook 048
Lego Przygoda 2 Gra Wideo 049
The Division 2 050
We .The Revolution 054
Stellaris: Console Edition 056
Devotion 057
Generation Zero 058
Golf Peaks 061
Warhammer Age of Sigmar: Champions 062
Atom RPG 064
Left Alive 066
Sekiro: Shadows Die Twice 068
Dead or Alive 6 074
Fimbul 075
Yoshi's Crafted World 076
Rico 077
The Walking Dead: The Final Season – Take Us Back 078
Kaszanka Zone: Destiny Hunter 079

PUBLICYSTYKA

Europa da się lubić, ale... 080
Graj o tron 084
Felieton: Wolność od/do gwałtu 086
Felieton: Do usług 087
Wieczny chłopiec 088
Felieton: Konamy 090
Felieton: K***ś P****tek 091
Dusza człowiek 092
Felieton: Komu wierzyć? 095
Rozczłonkowani 096
Pierwsza krew 098
Na pohybel wszystkim! 100
Magazyn Kulturalny 104
Szpile 126

TECHNOLOGIE

MEGAPORADNIK

Telefon na miarę naszych czasów: Smartfony od tanich po high-end 108

TESTY

Zotac GeForce GTX 1660 AMP 116
Mysz bezprzewodowa Corsair Harpoon RGB Wireless 118
Fotel Vertagear PL6000 118

INNE

Na Luzie 106
Action Redaction 122
Loot 128
Zdrapka z kodem 130

INDEKS GIER

Atom RPG 064
Baba Is You 046
Barotrauma 014
Control 010
Dead or Alive 6 074
Destiny Hunter 079
Devil May Cry 5 040
Devotion 057
Divinity: Fallen Heroes 020
The Division 2 050
The Elder Scrolls Online: Elsweyr 026
Felix the Reaper 029
Fimbul 075
Generation Zero 058
Golf Peaks 061
Iratus: Lord of the Dead 018
Left Alive 066
Lego Przygoda 2 Gra Wideo 049
Mosaic 012
Observation 013
Pagan Online 022
Partisans 017
Rico 077
Sekiro: Shadows Die Twice 068
Stellaris: Console Edition 056
Trüberbrook 048
Unrailed! 028
The Walking Dead: The Final Season – Take Us Back 078
Warhammer Age of Sigmar: Champions 062
We .The Revolution 054
A Year of Rain 030
Yoshi's Crafted World 076

Google STADIA

Czytają z chmur: **Allor, Ninho i spikain**

Google ogłosiło, że zamierza powalczyć o serca i portfele graczy za pomocą swojej nowej usługi streamingowej, Stadii. Firma roztoczyła atrakcyjną wizję przyszłości grania bez konieczności wydawania pieniędzy na dedykowany sprzęt. Jak twierdzi część komentujących – odległej przyszłości.

Wizja ta brzmi mniej więcej tak: podczas oglądania na YouTubie zwiastuna interesującej nas gry (lub przeglądania bardziej tradycyjnego interfejsu sklepowego) będziemy mogli kliknąć przycisk „Play" i po prostu zacząć grać. Na jakimkolwiek urządzeniu z przeglądarką Chrome lub wbudowanym Chromecastem. Do zabawy można użyć swojego własnego kontrolera lub takiego specjalnego, od Google'a. Jego specjalność polega na tym, że komunikuje się nie z urządzeniem „odtwarzającym" grę, lecz z serwerem, na którym faktycznie jest uruchomiona. Ma to zminimalizować opóźnienia.

Te ostatnie zresztą są w całej sprawie kluczowe. Podobne usługi działają już teraz (patrz: nasza dyskusja obok) i wiemy, że sens mają tylko wtedy, gdy nadmierny lag nie rujnuje całej zabawy. Phil Harrison z Google'a zdradził, że do płynnej gry w 1080p i 60 fps-ach potrzebne będzie łącze 25 Mb/s. Do gry w 4K – ponoć tylko 30 Mb/s. Docelowo usługa ma pozwalać nam na streamowanie gry w 8K i 120 fps-ach w HDR.

Przy okazji ogłoszenia Stadii (Stadiów?!) nie pokazano zbyt wielu gier – wiemy, że będzie można tak pograć m.in. w Doom Eternal, wsparcie zadeklarowało też sporo większych wydawców. Jeżeli zaś wierzyć przeciekom, Google finansuje ekskluzywne kontynuacje serii należących do Segi. Jakich? Te i inne ważne szczegóły – jak chociażby sposób monetyzacji usługi – są na razie nieznane. W tej chwili nie ma też oficjalnego potwierdzenia, że w zbiorze „USA, Kanada, UK i większość Europy" na premierze (w tym roku) znajdzie się również Polska.

Czy to ma sens?

Allor: Zacznę przewrotnie: jak najbardziej! Na YouTubie liczba filmików z gier dawno już przekroczyła granice absurdu. Dlaczego by więc nie pójść o krok dalej i nie umożliwić płynnego przejścia z oglądania do grania? Przecież szeroko pojęty gaming cały czas rośnie, a dla Google'a to bardzo logiczne rozszerzenie funkcjonalności serwisu. Problem w tym (przynajmniej z punktu widzenia gracza), że nawet sam układ pada sugeruje, że to właśnie YouTube, a nie gry, są dla firmy priorytetem.

spikain: Chyba za wcześnie, żeby wyrokować – zwłaszcza że nawet nie wiemy, czy będzie to usługa oparta na abonamencie, czy jednorazowe opłaty, a integracja z YouTube'em (i jego reklamami) może się opłacać również nam, obniżając ceny. Bardziej martwi mnie to, jak duża część graczy będzie mogła pozwolić sobie na płynnie działającą usługę. Z mojej perspektywy deklaracje o wymaganych 25 Mb/s brzmią trochę zastanawiająco – u mnie w domu 200 Mb/s nie wystarczało do płynnego działania GeForce Now (analogicznie funkcjonującej usługi Nvidii) i dopiero przy 1 Gb/s jest bardzo dobrze. A przecież większość Polski (i w ogóle ogromna część świata) nie może nawet wypróbować takich prędkości.

Stadia może być przyszłością, o ile nie powieli błędów przeszłości.

Ninho: Podobnie jak spikain ze sporą rezerwą podchodzę do deklaracji o wymaganym łączu. Choć doświadczenia z dotychczasowymi usługami tego typu mam o niebo lepsze, to wciąż daleko im do ideału. Przez blisko rok subskrybowałem Playstation Now i ograłem w ten sposób większość klasycznych exclusive'ów Sony. Przez większość czasu wszystko było w porządku, jednak jeśli już się waliło, to na całego. Najpierw spadała jakość, nawet do 240p, a później dochodziło do tego buforowanie. Jedynym sposobem pozostawało wówczas wyłączenie konsoli... i spróbowanie raz jeszcze nazajutrz. Jeśli pojawiały się jakiekolwiek problemy, to niemal zawsze uniemożliwiały grę i mogłem mieć pewność, że potrwają kilka dobrych godzin. Niemniej jeśli kwestia techniczna zostanie ogarnięta, to brałbym Stadię w ciemno. Już dawno nie uśmiecha mi się kupowanie nowego sprzętu, by grać. Wolałbym usługę, którą subskrybuję wtedy, gdy mam na to ochotę, i płacę za grę, nie urządzenie.

Allor: Oj, w tę subskrypcję, co to będzie tańsza niż kupno nowego sprzętu, to za bardzo nie wierzę. Ba, nie wierzę nawet w stałą miesięczną opłatę za nielimitowany czas grania. To nie streaming wideo, wymagający jedynie szybkich łączy i pojemnych dysków. Nawet podczas grania w Full HD serwery będą pożerały po jakieś 200 W na jednego grającego, podczas gdy w Netfliksie to tak ze 100 razy mniej. Obawiam się więc, że będzie drogo i z reklamami albo nawet z płatnościami od godziny. Tak czy siak – słabo.

foto: Official GDC (CC BY 2.0)

Wiceprezes Google, Phil Harrison obiecuje, że do grania w 4K i 60 klatkach wystarczy około 30 Mbit/s.

Ninho: Miesięczna subskrypcja kosztująca nawet tyle, ile dzisiaj wydajemy na jedną grę AAA, ale pozwalająca na ograne kilku hitów ostatnich miesięcy, to wciąż mniej niż koszt nowego sprzętu. Jedyny minus – tracimy dostęp po zakończeniu opłaconego okresu.

spikain: Jeżeli ma to w ogóle działać na zasadzie subskrypcji, to nie może kosztować nie wiadomo ile, bo masowy odbiorca nawet nie zerknie na taką propozycję. Usługi (nawet świetnie działającej) za sto złotych miesięcznie nie wykupią nie tylko Polacy, ale i zachodni gracze. Psychologiczną barierą jest chyba ok. 50 zł, być może rzeczywiście wsparte jakimś przychodem z reklam. W takiej sytuacji byłoby nie tylko wygodnie, ale i opłacalnie.

Allor: Ale Google nie robi tego, bo ciebie (i ogólnie – graczy) kocha, tylko dlatego, że widzi w tym kasę. A jeśli mają to być tytuły AAA, to po prostu nie da się tego zrobić równie tanio, co streaming filmów. Być może z początku będą to dotować, ale co dalej? Nikt nie wpadł jeszcze na sensowny pomysł, jak na tym na dłuższą metę zarabiać. Nawet najbliższa idei „gry AAA w chmurze" usługa GeForce Now nadal jest w darmowej becie, bo samo zapotrzebowanie na energię sprawia, że to musi być znacznie droższe niż streaming wideo. Z drugiej strony nikt nie będzie płacił 100 złotych miesięcznie za 20 godzin grania na pececie ze średniej półki (taki cennik zaproponowała dwa lata temu Nvidia...). Skoro zaś już przy ograniczeniach fizycznych jesteśmy – Amerykanie twierdzą, że by zminimalizować opóźnienia, będą stawiali serwery blisko graczy. Cóż, najbliższa Polsce duża lokalizacja chmurowa to Frankfurt. Bliżej nie ma nie tylko maszyn Google'a, ale również Amazona czy Microsoftu, czyli dwóch największych potentatów na tym rynku. Oczywiście Google w ramach walki z lagiem może wynająć miejsce w serwerowniach firm lokalnych, ale to oznacza kolejne koszty. A jeśli dodać do tego fakt, że w dynamicznych grach czuć opóźnienia, nawet jeśli streamuje się je między pokojem a salonem po kablu z opóźnieniami poniżej 1 ms... Na razie jestem ogromnym sceptykiem, zwłaszcza że w przeciągu maksymalnie dwóch lat, po premierze nowych konsol, granie w 30 fps-ach przejdzie do historii, a to jedynie zwiększy problemy z lagiem w dużych produkcjach.

spikain: Zobaczymy, czy Stadia będzie kolejnym stadium (ha!) ewolucji branży, czy jednym z wielu wyskoków Google (patrz: www.gcemetery.co). Tak czy inaczej, niech próbują – im więcej opcji dla końcowego użytkownika, tym lepiej. |CDA|

Game of Souls

BIZ Według doniesień branżowego dziennikarza śledczego Liama Robertsona FromSoftware ma pracować nad zupełnie nową grą. Za kreację średniowiecznego uniwersum odpowiedzialny ma być twórca „Gry o tron", George R.R. Martin. Oficjalnego potwierdzenia plotki na razie brak.

fromsoftware.jp

Lady Gaga w Cyberpunku 2077

BIZ Jakiś czas temu oficjalny profil Cyberpunka 2077 na Twitterze odpowiedział na starego tweeta Lady Gagi. Teraz francuskie ActuGaming donosi, że artystka wzięła udział w sesji motion capture i pojawi się w grze. Czekamy na prezentację na E3 2019.

cyberpunk.net

Gwint na iPhone'a

iOS CD Projekt Red oficjalnie ogłosiło, że na jesieni tego roku posiadacze iPhone'ów będą mogli wypróbować Gwinta w wersji mobilnej. Wersja na smartfony z Androidem na pokładzie też jest w planach, jednak data jej premiery pozostaje nieznana.

playgwent.com

Borderlands 3 i inni

PC PS4 XBO Podczas tegorocznego PAX East Gearbox Software w końcu zapowiedziało Borderlands 3. Prezes studia, Randy Pitchford, przyznał podczas prezentacji, że gra znajduje się w produkcji od pięciu lat i... to właściwie wszystko, co wiedzieliśmy przed wysyłką tego numeru do druku. Więcej informacji na temat trzeciej części serii znajdziecie jednak pod tym linkiem: bit.ly/2FKEKKM. Podczas konferencji dowiedzieliśmy się także, jaki los czeka całe uniwersum Borderlands. „Jedynka" doczekała się remastera, VR-owa edycja drugiej części ma otrzymać komplet DLC, a pakiet The Handsome Collection dostanie aktualizację podbijającą rozdzielczość do 4K. Podczas pokazu dowiedzieliśmy się także m.in. że Bulletstorm trafi na Nintendo Switcha, a Trover Saves the Universe zadebiutuje na PS4 i PC już 31 maja.

borderlands.com

Epicki Quantic Dream

BIZ Epic Games Store nie zwalnia tempa – do portfolio sklepu dodane zostały właśnie gry Quantic Dream. O ile część z nich ma już swoje porty na pecety, to żeby zagrać w Detroit: Become Human, nareszcie nie potrzeba PlayStation 4. Inna sprawa, że zalecana konfiguracja sprzętowa, w której wymienione zostały m.in. GeForce GTX 1080 i aż 12 GB RAM-u, ostudzą zapał większości potencjalnych odbiorców.

epicgames.com/store

Piekara jak Sapkowski?

BIZ Wrocławskie studio The Dust i Jacek Piekara doszli do porozumienia w sprawie przeniesienia książek autora na ekrany monitorów. Sam pisarz będzie brał aktywny udział w pracach nad pierwszą grą, której produkcja, ze względu na rozmiary projektu, może potrwać kilka lat. To o tyle istotne, że The Dust nigdy nie mierzyło się z przedsięwzięciem na tak dużą skalę – developer do tej pory zajmował się przede wszystkim grami mobilnymi. Rozmowy między studiem a autorem rozpoczęły się w ubiegłym roku, jednak szczegółów porozumienia nie wyjawiono. Wiemy jedynie, że zawarta 25 marca umowa przewiduje stworzenie pierwszej części serii, która ma być skierowana do młodzieży i dorosłych. Więcej informacji poznamy podczas konferencji prasowej, która została zaplanowana na połowę czerwca tego roku.

thedust.pl

Zapowiedź

LotR od Daedalica

PC Najbardziej spektakularną zapowiedzią Daedalica w czasie mojej wizyty w siedzibie studia w Hamburgu okazała się współpraca na bazie marki Tolkiena, a konkretniej – nadchodząca gra skupiająca się na przygodach Golluma w Śródziemiu. Tworzona jest na Unreal Enginie we współpracy z Middle-earth Enterprises, wyjdzie na PC oraz „wszystkie ważne konsole" w 2021 roku, a developerzy chcą pozostać wierni wizji autora, jednocześnie proponując graczom nowe historie i niespotykaną do tej pory perspektywę. Mowa tutaj o fabularnej grze akcji, choć nie znamy szczegółów – na przykład czy będziemy oglądać akcję z perspektywy zza pleców – a twórcy nie pokazali jeszcze ani jednego screena. Gdy zapytałam o otwarty świat, nabrali wody w usta. Co ciekawe, wygląda na to, że umowa nie wyklucza współpracy przy kolejnych tytułach osadzonych w uniwersum „Władcy Pierścieni" – oczywiście pewnie tylko wtedy, gdy Gollum okaże się finansowym sukcesem. ***[9kier]***

daedalic.com

12

milionów złotych zarobiło The Farm 51 na World War 3 na przestrzeni trzech miesięcy od premiery gry we wczesnym dostępie. Jeśli coś miałoby powstrzymać twórców przed otwieraniem szampanów, to fakt, że obecnie serwery shootera świecą pustkami po odpływie graczy zniechęconych wieloma problemami technicznymi na starcie.

thefarm51.com

ŁAMIGŁÓWKA NA DZIŚ

JUŻ WKRÓTCE

World War Z

PC PS4 XBO Gra na podstawie filmu na podstawie książki Maksa Brooksa z setkami superszybkich zombie, za to bez Brada Pitta. Eksterminować truposzy będziemy mogli w co-opie m.in. w Jerozolimie czy Moskwie.

16.04

Mortal Kombat 11

PC PS4 XBO NS Najsłynniejszy turniej powraca w jedenastej odsłonie. Wciąż będzie krwawo, wciąż będzie brutalnie, jednak twórcy wpuścili do serii powiew świeżości.

23.04

Days Gone

PS4 Otwarty świat, chopper i tysiące freakerów – czyli zombie – czyhających na twoje życie. W Days Gone ani przez chwilę nie poczujesz się bezpiecznie.

26.04

TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
KWIECIEŃ	
9 Shovel Knight Showdown (platformówka)	PS4, NS
9 Zanki Zero: Last Beginning (jRPG)	PC, PS4
9 Dangerous Driving (wyścigowa)	PC, PS4, XBO
10 Vaporum (dungeon crawler)	XBO
11 Earth Defense Force: Iron Rain (akcja)	PS4
11 Vaporum (dungeon crawler)	NS
16 Anno 1800 (ekonomiczna)	PC
16 Final Fantasy X HD (RPG)	XBO, NS
16 Heaven's Vault (przygodowa)	PC, PS4
16 Ghost Giant (przygodowa)	PS4
16 World War Z (akcja)	PC, PS4, XBO
16 World of Warships: Legends (symulacja)	XBO
17 Trüberbrook (przygodowa)	PS4, XBO, NS
18 Cuphead (zręcznościowa)	NS
18 God's Trigger (akcja)	PC, PS4, XBO
18 Our World Is Ended (przygodowe)	PS4, NS
23 Dragon's Dogma: Dark Arisen (RPG)	NS
23 Mortal Kombat 11 (bijatyka)	PC, PS4, XBO
25 Vambrace: Cold Soul (roguelike)	PC
25 Imperator: Rome (strategia)	PC
26 Box Boy! + Box Girl! (logiczna)	NS
26 Days Gone (akcja)	PS4
26 Super Street: The Game (wyścigowa)	NS
30 Fade to Silence (survival)	PC, PS4, XBO
30 Final Fantasy XII: The Zodiac Age (RPG)	XBO, NS
MAJ	
2 Rise of Industry (ekonomiczna)	PC
9 Life is Strange 2: Episode 3 (przygodowa)	PC, PS4, XBO
10 Saints Row: The Third (akcja)	NS
10 Mortal Kombat 11 (bijatyka)	NS
14 A Plague Tale: Innocence (przygodowa)	PC, PS4, XBO
14 Rage 2 (FPS)	PC, PS4, XBO

Dział Info przygotowali: Ninho, 9kier, Allor i spk.

MCS WARSZAWA 2019

TURNIEJ GIER MINECRAFT

Hala Torwar, 27 kwietnia 2019

ZMAGANIA NAJBARDZIEJ ZNANYCH POLSKICH YOUTUBERÓW I NAJLEPSZYCH GRACZY W WALCE O BLISKO 30 000 ZŁ BĘDZIE MOŻNA OBSERWOWAĆ W NAJWIĘKSZEJ HALI WIDOWISKOWO-SPORTOWEJ W WARSZAWIE - TORWAR, KTÓRA MOŻE PRZYJĄĆ BLISKO 7.000 UCZESTNIKÓW.

NA MIEJSCU ZOBACZYCIE TURNIEJ BEDWARS, W KTÓRYM UDZIAŁ BIERZE 8 ZAPROSZONYCH DRUŻYN YOUTUBERÓW. DO RYWALIZACJI ZOSTAŁO RÓWNIEŻ ZAPROSZONYCH 8 DRUŻYN I GILDII ZNANYCH ZE SPOŁECZNOŚCI MINECRAFT BY ZAWALCZYĆ W TURNIEJU UHC.

ZNAJDZIECIE TU RÓWNIEŻ STREFĘ VR, GDZIE POZNACIE MINECRAFTA OD STRONY WIRTUALNEJ RZECZYWISTOŚCI. CZEKAĆ WAS BĘDZIE KREATYWNE BUDOWANIE W STREFIE LEGO MINECRAFT. NIE ZABRAKNIE TEŻ MIEJSCA SPOTKAŃ Z YOUTUBERAMI, GDZIE ZDOBYĆ BĘDZIECIE MOGLI SELFIE I AUTOGRAF OD WASZYCH ULUBIONYCH GWIAZD. KAŻDY PRZEBRANY BĘDZIE MÓGŁ WZIĄĆ UDZIAŁ W KONKURSIE COSPLAY.

MCS MULTIPLAYER LEAGUE CHAMPIONSHIP SERIES

PRODUCENT: HARDSUIT LABS
DATA WYDANIA: I KWARTAŁ 2020
MULTI: BRAK

RPG • AKCJA • ŚWIAT MROKU

VAMPIRE
THE MASQUERADE – BLOODLINES 2

Chłeptał: **Papkin**

Twórcy Bloodlines 2 nie są pewni, czy sequel w ogóle powinien powstawać. Nic dziwnego, bo jeżeli okaże się on zaledwie bardzo dobry – krew się w fanach wcale nie wzburzy. Ona ich zaleje.

Pierwsza Maskarada, mimo lichości dekoracji (silnik Source) i niedopasowanych strojów (moc niedoróbek), pozostaje błyskotliwym rolplejowym karnawałem. Paradox, który nabył prawa do uniwersów Świata Mroku już w 2015, długo trzymał nas w niepewności względem jej ewentualnej kontynuacji. Po tegorocznym GDC wiemy już, że Bloodlines 2 **powstanie siłami Hardsuit Labs, autorów umiarkowanie popularnego shootera F2P Blacklight: Retribution**. Gwarantem jakości kontynuacji ma być jednak nie szyld zespołu, lecz nazwisko scenarzysty.

...a mianowicie...

Brian Mitsoda, autor obu odsłon, zapewnia (w rozmowie z Rock, Paper, Shotgun), że przystępując do prac nad kontynuacją, rozebrał pierwowzór na czynniki pierwsze. Pomocne pióro poda mu tym razem Cara Ellison, krytyczka publikująca wcześniej w Kotaku, PC Gamerze i Edge'u. Rozpoznawalność przyniósł jej głośny cykl felietonów „S.EXE", w których pisała o miłości, seksie i wszystkim, co pomiędzy. Ellison, mająca w fabułach raczej umiarkowane doświadczenie (współpracowała z Arkane przy Dishonored 2, co niekoniecznie jest komplementem), jest jednak znaną admiratorką Bloodline'a. We wspomnianym „S.EXE" komplementowała pierwszą Maskaradę za „znacznie większą kompleksowość postaci, niż moglibyśmy oczekiwać od gier wideo" i za fakt, że „choć chce, byś fetyszyzował gotyckie kurczaczki(*), gotyckie kurczaczki(*) mają w niej przynajmniej swoje racje i dążenia".

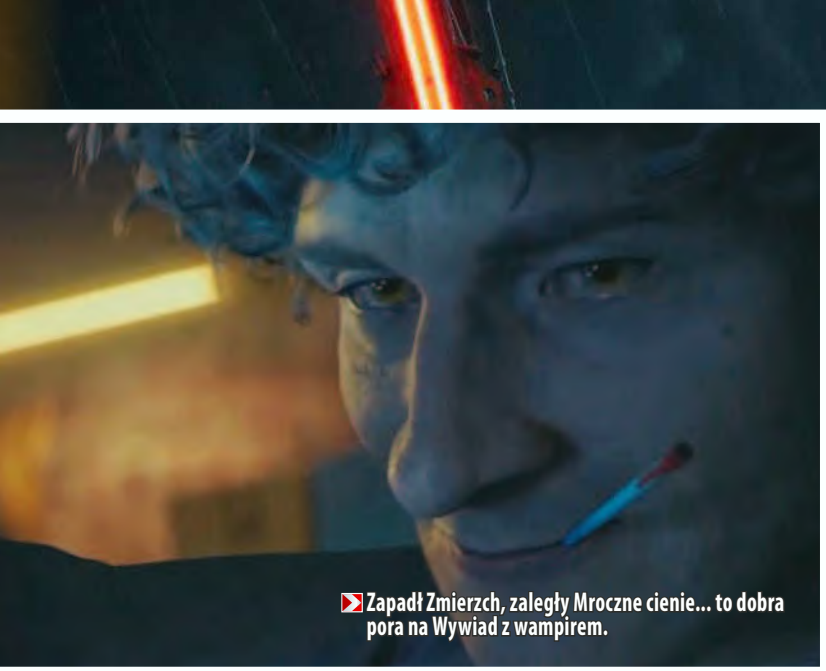
Historia zacznie się niby podobnie, jak przed piętnastu laty. Wyłonieni z bydła (jak w wampirzym slangu pieszczotliwie określa się ludzi) nagle stajemy się członkiem nieumarłej społeczności. Tyle że tym razem przemiana dokona się nie podczas konsumowania relacji damsko-męskiej, ale w chwili masowego ataku. Grupa renegatów dopuści się na nas i kilkunastu innych postaciach największej z wampirzych zbrodni – złamie tytułową Maskaradę. Słowem: prawo zobowiązujące Kainitów do krycia swojej obecności przed postronnymi. Rażące naruszenie reguł stanie się zresztą obiektem zainteresowania stronnictw w całym Seattle.

Bezsenność w...

Ano właśnie: millenialne Los Angeles zamienimy na współczesne Seattle. Miasto sprzeczność, z którego złożoności zespół – zlokalizowany zresztą na miejscu – zdaje sobie sprawę. Choć większość z nas kojarzy je z romantycznej legendy grunge'owców we flanelowych koszulach – to tylko połowa prawdy. W centrum mają swoje siedziby flagowe koncerny technologiczne (Microsoft, Starbucks, Amazon), na przedmieściach panuje gigantyczny problem z zażywaniem heroiny i padają rekordy w rankingach samobójstw. Pod tym wszystkim zaś – tłumaczy Mitsoda – znajdują się „amerykańskie Pompeje", czyli ruiny XVIII-wiecznego miasta.

Zlustrujemy (z perspektywy pierwszej osoby) każde z obliczy miasta, które ma być – jak pierwowzór – podzielone na kilka

(*) Ang. goth chicks. Mam nadzieję, że niczego nie sknociłem przy tłumaczeniu.



Zapadł Zmierzch, zaległy Mroczne cienie... to dobra pora na Wywiad z wampirem.

Gdy przy dźwiękach Symfonii Grozy pojawia się Postrach nocy, wiadomo, że Tylko kochankowie przeżyją.

zróżnicowanych hubów. A chociaż scenografie będą się zmieniać – wizja artystyczna pozostanie spójna. Graficy skąpią ulice w deszczu i mgle, z rzadka rozświetlając je neonowymi szyldami barów i... lampkami świątecznymi (bo świat gry zastaniemy w okolicach Wigilii). Atmosfera noir nie jest dla cyklu niczym nowym, tym jednak razem obiecuje się nam nie tylko spójny rys, ale i pierwszorzędne wykonanie. Bloodlines II będzie kolejną (po Battlefieldzie V czy Control) grą korzystającą z raytracingu oraz z technologii Nvidia DLSS (AI kompatybilna z kartami producenta z rodziny Turing, która ma zwiększyć wydajność przy wygładzaniu krawędzi).

Noblesse oblige

Przed rozgrywką nie tylko wybierzemy sobie zaimek osobowy i budowę ciała, ale też jedną z dostępnych tożsamości, np. gliniarza, koronera czy baristę (jak żartują twórcy: „domyślną profesję w Seattle"). Każdy z backgroundów wpłynie później na kształt rozgrywki. Funkcję klas postaci ponownie mają spełniać klany: od punkowych Brujah, którzy najpierw leją, a potem myślą, po uwodzicielskich Toreadorów(**). W ramach prezentu powitalnego developerzy wręczą nam jedną z trzech wampirzych zdolności: zamiany we mgłę, wzlecenia jako chmara nietoperzy lub telekinezę. Wybór zdefiniuje zresztą sposób, w jaki początkowo będziemy przemierzać świat. Jako obłok możemy przelatywać przez rury kanalizacyjne, telekineci wyrwą wrogom broń z ręki albo przesuną przeszkodę, wspomniane nietoperze zaś zaatakują oponentów lub zadziałają jak Mignięcie w cyklu Dishonored, ergo: pomogą nam dostać się na wyższe kondygnacje mapy.

Główny wątek ma nas zabrać na styk politycznych wojenek. Różnica? Otwarta struktura. Tym razem nie zostaniemy już na starcie przymuszeni do działania na rzecz quasi-mafijnej Camarilli. W każdym ze stronnictw zdobędziemy z czasem pewną reputację, a zbyt długie działanie niezgodne z linią któregoś zamknie nam drogę do współpracy. Wampir ponownie chce nas też uwieść kameralnymi zadaniami pobocznymi. Jak tłumaczy w wywiadzie dla Polygonu scenarzystka: **gra zgłębi „wampirze dojrzewanie"**. Ellison odpowiada za historie grupy, która została wraz z nami oderwana od rutyny – pracy w korporacji, kredytów, żon i mężów – by na nowo ułożyć sobie życia i wkomponować w nie konieczność przestrzegania diety 0 Rh+. Przykład? W demie na GDC można było spotkać wampirzy odpowiednik Jeffa Lebowskiego – brzuchatego wampira w średnim wieku, który zamyka się na całe dnie w zapyziałym mieszkanku, by przyodziany w szlafrok oglądać powtórki sitcomów z lat 90. Ów jest tak niechętny uczestnictwu we frakcyjnych wojenkach, że by w ogóle nie wychodzić z domu – zamówił sobie przekąski z lokalnego banku krwi.

Predator

Polowanie nabierze smaku. I nie jest to wcale metafora; protagonista wyczuje, w jakim nastroju jest jego ofiara – czy czuje pożądanie, ból, radość, gniew, czy strach. Gdy zastosujemy specjalną zdolność, przechodnie zaczną mienić się kolorowymi aurami (czerwień ma oznaczać wzburzenie, róż – pewnie sami się domyślacie). **Chłeptanie z ludzi w konkretnych stanach emocjonalnych zapewni nam krótkotrwałe bonusy do statystyk.** A konsekwencja w diecie – Zalety (ang. Merits), czyli stałe premie. W pierwszym Bloodlines mogliśmy co najwyżej trafić na zarażoną krew (co skutkowało tym, że Kainita przerywał konsumpcję i wymiotował w konwulsjach). W drugim: uważni łowcy dobiorą ofiary w taki sposób, by rozwinąć postać podług własnego widzimisię.

Powróci doskonale znany **mechanizm wewnętrznej bestii**, która przejmie nad nami kontrolę, gdy zbyt wiele razy dopuścimy się mordów i niegodziwości. Jeżeli zaś nic sobie nie będziemy robić z Maskarady – zainteresujemy sobą klany oraz łowców wampirów. Zapewne powróci radiowy late show, choć twórcy nie przyznają tego wprost. Z pewnością zbijemy też pionę z kilkoma znajomkami (odautorski domysł: jedna z postaci na screenach podejrzanie przypomina awanturnika Ninesa Rodrigueza). Paradox, świadom, że pierwszą grę do dziś aktualizują modderzy, chce uczynić nowy tytuł otwartym na amatorskie aktualizacje. Ponadto – jako że mamy 2019 rok – zapowiada sukcesywne dodawanie do produkcji nowych klanów i zadań (acz – jak nadmienia – popremierowe DLC otrzymamy za darmo).

Neonaci na start!

„To sequel, na jaki czekaliście. Bloodlines, które pamiętacie. Ale lepsze" – buńczucznie deklaruje Mitsoda na łamach Rock, Paper, Shotgun. Trudno mu będzie dotrzymać obietnicy. Być może jednak jedynymi mogącymi zapewnić nam takie Bloodlines, na jakie zasługujemy, są właśnie scenarzysta oryginału, słynąca z pisania o seksualności krytyczka, zespół branżowych wyrzutków i wydawca znany z bezkompromisowego komplikowania swoich gier. Zachowajmy zimną krew. |CDA|

Melancholia, seks, anarchia, narkotyki, humor, wampiry.

Delikatna sugestia

Niewykluczone, że poza wymienionymi w tekście scenarzystami przy Wampirze udzielał się także Chris Avellone, autor Planescape: Torment i jedno z najlepszych piór w branży. Na swoim LinkedInie pochwalił się „delikatną" (ang. tenderly) współpracą z Hardsuit Labs. Jego udział nie został dotychczas oficjalnie potwierdzony, ale – warto wspomnieć – na chwilę przed zapowiedzią gry jej wydawca stworzył fałszywą aplikację dla wampirów o nazwie Tender.

(**) Dokładnej listy wciąż nie ogłoszono... ale w oczywisty sposób mamy prawo oczekiwać chociażby Malkavian, znaku rozpoznawczego pierwszej odsłony. Dlaczego to ważne – przeczytacie w naszej publicystyce.

PRODUCENT: REMEDY ENTERTAINMENT
DATA WYDANIA: 27 SIERPNIA 2019
MULTI: BRAK

NEW WEIRD • AKCJA LEWITACJA • TELEKINEZA

CONTROL

Z kontrolą zmaga się: **Ninho**

Tytuł to bezpośrednie odniesienie do umiejętności głównej bohaterki, która potrafi okiełznać moce paranormalne, a także zwalczać siły nadprzyrodzone. Symbolicznie nazwę można łączyć jednak także z historią najnowszą studia stojącego za grą.

Po wydaniu dwóch części Maksa Payne'a Remedy stworzyło dwie zupełnie nowe, eksperymentujące z formą gry – dzięki Finom poznaliśmy historię Alana Wake'a oraz manipulowaliśmy czasoprzestrzenią w Quantum Break. Firma w międzyczasie znalazła się pod skrzydłami Microsoftu, jednak w poszukiwaniu pełnej wolności twórczej postanowiła, nomen omen, przejąć kontrolę. Dlatego też w 2016 roku rozstała się z gigantem z Redmond i zaczęła pracę nad Control – kolejną grą opartą na nietypowej rozgrywce i fabule. Posłuchajcie zresztą sami...

Najstarszy Dom

Jesse Faden po traumatycznym zdarzeniu w dzieciństwie zyskała zdolności paranormalne. Próbując je zrozumieć, dociera do Federalnego Biura Kontroli – rządowej komórki oddelegowanej do badania zjawisk nadprzyrodzonych. Kobieta postanawia zinfiltrować to miejsce w poszukiwaniu odpowiedzi. Pech jednak chce, że w momencie, gdy przekracza próg Najstarszego Domu, czyli głównej placówki FBC, ta zostaje zaatakowana przez nieziemską moc – Hiss, która zniewala umysły pracowników biura i zabija szefa jednostki, Zachariasza Trencha. Bohaterka podnosi broń, którą dotychczasowy dyrektor nosił u boku. Service Weapon cechuje się nieziemską mocą i sama wybiera swojego posiadacza – wraz z przejęciem broni, zgodnie z regułami panującymi w biurze, Jess staje się nowym dowódcą FBC i decyduje się walczyć z Hiss. A zupełnie przy okazji wciąż szuka wyjaśnień dotyczących jej własnej przeszłości.

Telekineza, telepatia, David Lynch – to musi się udać.

Twórcy w swoim stylu nie zamierzają podrzucać graczowi wszystkich odpowiedzi – wiele kwestii pozostawią naszej interpretacji. Kierunek artystyczny jest natomiast bardzo wyraźny – **Remedy próbuje połączyć science fiction z postmodernizmem i surrealizmem, posiłkując się przy tym terminem „new weird"**. Nurt ten w prostej linii wywodzi się od lovecraftowskiej weird fiction, jednak jako taki pojawił się w literaturze w latach 90. XX wieku. Do kanonu new weird wlicza się choćby cykl „Mroczna wieża" Stephena Kinga. Bezpośrednią inspiracją dla gry jest jednak Jeff VanderMeer i powieść „Unicestwienie", w której zagadnienia naukowe łączą się z horrorem i mocno surrealistyczną formą. To wszystko, wraz z niezmiennie dużym wpływem twórczości Davida Lyncha, sprawia, że możemy spodziewać się kolejnej wyjątkowej opowieści.

Akcja lewitacja

Równie mało przyziemna co fabuła jest rozgrywka. Dość napisać, że **sporą część czasu spędzimy w powietrzu, lewitując**. Będzie to jedna z umiejętności, które Jesse zdobędzie w trakcie gry – aby tak się stało, musi wcześniej znaleźć tzw. Obiekty Mocy, które pozwalają przypisać do postaci kolejne zdolności. Wśród tych poza lewitacją należy wymienić m.in. telekinezę. Gracz będzie mógł podnieść niemal każdy przedmiot i cisnąć nim w przeciwników, przy okazji demolując otoczenie. Pochodną tej umiejętności jest Tarcza, która pozwala na unoszenie elementów wystroju, a także wyrywanie kawałów podłogi i ścian, by stworzyć z nich zaporę przed atakami. Bodaj najciekawszą zdolnością będzie jednak telepatia – po obniżeniu zdrowia wroga do minimum Jesse przejmie nad nim kontrolę, by ten atakował swoich niedawnych sprzymierzeńców. To szczególnie ważna umiejętność, gdy trafi się na osobnika leczącego resztę grupy – wystarczy przeciągnąć go na swoją stronę, by zaczął odnawiać nasz pasek zdrowia.

Wszystkie talenty mają jednak ograniczony czas działania oraz cooldowny, byśmy nie poczuli się zbyt potężnie. Na szczęście kiedy moce nadprzyrodzone będą nieaktywne, nie będziemy bezbronni. Otrzymany w spadku po Trenchu Service Weapon to groźna broń, która będzie zmieniała się w zależności od tego, jakie modyfikacje w niej zastosujemy. Może być shotgunem, by w jednej chwili zmienić się w potężnego magnuma, którego jednym nabojem przestrzelimy ciała nawet kilku przeciwników. **Fakt, iż wszystkie zdolności Jesse da się wykorzystywać w trakcie lewitacji, sprawia, że walka wygląda na szalenie dynamiczną i satysfakcjonującą.** Tym bardziej, że umiejętności będzie można ułożyć w dwóch osobnych zestawach, między którymi będziemy płynnie się przełączać.

Dodatkowego smaczku dodaje przygodzie to, że choć cała fabuła ma rozgrywać się w Najstarszym Domu, to natura tegoż

Niszczenie otoczenia ma być nie tylko widowiskowe, ale i skuteczne.

Tak fruwają wydruki po każdym dedlajnie CD-Action.

jest zmienna, przestrzeń ulega więc stałym przemianom. W dodatku na terenie budynku znajdują się także wejścia do innych wymiarów, w których walczyć przyjdzie nam z Hiss. **Otwarty świat oraz nieliniowość** to coś zupełnie nowego w grach Remedy – wszak do tej pory oferowały one spójną historię, ale gracza prowadzono po sznurku. Podobnie było w przypadku wrogów – ich pojawienie się było zawsze z góry założone, oskryptowane. Dlatego też na potrzeby Control powstało zupełnie nowe AI – nazwane Encounter Director – które decyduje o tym, kiedy i jacy przeciwnicy pojawią się przed Jesse. Podejście algorytmu zmienia się w zależności od tego, w jakim miejscu znajduje się gracz, a także jak potężną posiada postać. Twórcy położyli ponadto większy nacisk na to, jak zbudowane są lokacje, nie zaś na scenariusz. Reżyser kreatywny gry, Sam Lake, nazwał ten zabieg dwoma krokami wstecz względem choćby Alana Wake'a, jednocześnie jednak zastrzegając, że są to kroki rozsądne. Historia budowana jest bowiem wokół Najstarszego Domu i to od gracza zależy, jak dużo znajdzie odpowiedzi – ile odtworzy audiologów, a także jak wiele pobocznych misji wykona.

Sponiewieraj środowisko

Do premiery pozostało mniej niż pół roku, jednak już na tym etapie widać, że gra jest dopracowana w dużym stopniu. W parze z ogromnymi możliwościami niszczenia otoczenia nie idzie wprawdzie oszałamiająca grafika, jednak nie jest źle. Jakiekolwiek niedoróbki są na tyle nieduże, by dało się je poprawić do czasu wydania Control. Jeśli efektowną rozgrywkę oraz intrygujący setting wesprą dobra historia oraz wystarczająco głębokie mechanizmy, to pod koniec wakacji możemy otrzymać czarnego konia w walce o miano najlepszego tytułu 2019 roku. |CDA|

Jak widać, nie tylko Jesse będzie potrafiła lewitować.

Kiedy nowy Alan Wake?

O ile na nową odsłonę Quantum Break autorstwa Remedy nie mamy co liczyć, bo prawa do gry pozostały w rękach Microsoftu, to Alan Wake uniknął tego losu. Developerzy nie wykluczają możliwości stworzenia sequela, jednak nie zamierzają niczego deklarować. Pewne jest jedynie to, że uniwersum zostanie rozszerzone poza gry – na podstawie przygód Wake'a powstanie serial, którego scenarzystą mianowano Petera Callowaya („Legion", „Pod kopułą"). Poszukiwania producenta trwają, chętnych na wyemitowanie serialu ma jednak nie brakować.

PRODUCENT: KRILLBITE STUDIO
DATA WYDANIA: LATO 2019
MULTI: BRAK

PRZYGODOWA • NARRACJA • KORPO

MOSAIC

Wyrywa się z korporacyjnych trybów: **Eugeniusz Siekiera**

Po rzuceniu światła na świat dziecięcych koszmarów w debiutanckim Among the Sleep pomysłowi Norwegowie biorą na barki równie niebanalny temat. Inne będą realia, inny gatunek, tylko ciężar opowieści podobny.

Różne oblicza strachu

Among the Sleep – poprzednia gra studia Krillbite – czarowało na wielu płaszczyznach, ukazując świat z perspektywy raczkującego brzdąca. To, co dla dorosłego było szafą z ubraniami, dla dwulatka okazywało się labiryntem przerażających cieni. Najważniejsze jednak, że pod całą tą otoczką grozy kryło się ważniejsze przesłanie, co wespół z przewrotnym zakończeniem przekładało się na jeden z ciekawszych projektów ostatnich lat.

W czepku urodzony ten, który nie otarł się o bezduszny świat korporacyjnej machiny. Bohater naszej historii nie miał tyle szczęścia – to człowiek zmęczony rutyną, rozczarowany życiem i przemielony przez korporacyjne tryby, wreszcie przytłoczony przez samo miasto, które izoluje i sprawia, że choć przebywa wśród ludzi, czuje się samotny.

Szare widmo codzienności

Człowiek, którego każdy dzień wygląda tak samo, a harmonogram wydaje się równie szary jak niebo za oknem. Pobudka o stałej godzinie, podróż do pracy i wszechobecny tłok – w autobusie do centrum, na przejściach dla pieszych, w windzie, wreszcie w ciasnej biurowej przestrzeni. Nasz wyobcowany bohater pewnego dnia postanowi odmienić swe życie. Potrzeba zmiany, chęć złapania wiatru w żagle i zerwania z rutyną będą przyczynkiem do przedziwnych wydarzeń, których uczestnikami mimowolnie się staniemy. Otaczająca nas rzeczywistość, do tej pory tak nudna i przewidywalna, zacznie wymykać się spod kontroli, pojawią się tajemnicze anomalie, a jednym z naszych zadań będzie odkrycie, kto lub co odpowiada za zaistniały stan rzeczy.

Jako komentarz na temat świata korporacyjnej rutyny Mosaic przedstawi rzeczywistość, którą doskonale znamy. Istotnym elementem krajobrazu miasta będą wszechobecne smartfony. Nie tylko w dłoniach mijanych po drodze ludzi, ale i na wyposażeniu bohatera. Telefon będzie dostępny w każdym momencie rozgrywki – na jego ekranie odczytamy reklamy, rozmaite przypomnienia (np. o tym, że lada moment spóźnimy się do pracy), będzie można też rozegrać banalną minigierkę polegającą na klikaniu w ekran i nabijaniu punktów (typowy clicker, którymi zaśmiecony jest dziś każdy sklep z apkami).

Mosaic to gra o walce z przyzwyczajeniami, pójściu pod prąd. Czasem wystarczy nie podążać za tłumem na ulicy w prawo, jak w większości gier 2D, i dla odmiany skręcić w lewo, by odkryć, że nawet ponura metropolia może mieć coś ciekawego do pokazania. W pewnym momencie rozgrywki przyjdzie nam z kolei pokierować motylem. Będzie to prosta sekwencja zręcznościowa, a twórcy zapewniają, że niejedyna – w grze nie zabraknie okazji, by spojrzeć na świat z całkowicie nowej i nierzadko bardziej interesującej perspektywy.

Jak skutecznie zerwać z rutyną.

Szary świat, szare twarze

Gra będzie czerpać z gatunkowych standardów, więc **klasycznych zagadek nie zabraknie, ale na plan pierwszy wysuwa się płaszczyzna narracyjna** (wśród inspiracji twórcy wymieniają m.in. Kentucky Route Zero, Firewatcha, Inside i Gone Home). Jest to ciekawe o tyle, że gra będzie całkowicie pozbawiona dialogów. Pojawi się za to wiele interakcji z elementami otoczenia (część będzie dobrze ukryta, inne całkowicie opcjonalne), które rzucą odrobinę światła na świat i korporację, w której pracujemy. Twórcom zależy, by gracz sam odkrywał skrawki historii, zbaczając ze szlaku wtedy, gdy ma na to ochotę.

Dołujący wydźwięk opowieści podkreśli stonowana oprawa graficzna bazująca na silniku Unity. Bezduszna metropolia odmalowana zostanie w odcieniach szarości i granatu, a jej ulice zaludnią się przechodniami pozbawionymi twarzy. Skromnym towarzyszem naszej wędrówki będzie oprawa muzyczna; do naszych uszu dotrą przede wszystkim dudniące odgłosy miasta. Mosaic nie będzie długą opowieścią, autorzy otwarcie przyznają, że zaliczenie głównego wątku wyjmie nam z życiorysu trzy godziny, a po zakończonej przygodzie zostanie jedynie odkrycie bonusowego epizodu (szczegółów na jego temat nie zdradzono). Premiera latem. |CDA|

A może by tak rzucić to wszystko i wyjechać w Bieszczady?

Jest super, jest super, więc o co ci chodzi?

PRODUCENT: NO CODE
DATA WYDANIA: WIOSNA 2019
MULTI: BRAK

SZTUCZNA INTELIGENCJA • STACJA KOSMICZNA • LOGICZNA

Emmę podglądać możemy wszędzie, gdzie sięgają oczy kamer.

Gdzie podziała się cała załoga? AI wi!

Jest SkyNetem: **Ninho**

Historii, w których sztuczna inteligencja zyskuje samoświadomość, jest bez liku. W każdej opowieści samodzielność AI z założenia nie wróży niczego dobrego. Każdej poza Observation.

OBSERVATION

W nowym thrillerze kosmicznym studia No Code **w rolę sztucznej inteligencji wciela się bowiem gracz**. Budzimy się w momencie, gdy stacja kosmiczna, na której przyszło nam służyć, dryfuje w kierunku Marsa, a jedyną obecną członkinią wieloosobowej załogi okazuje się doktor Emma Fisher. Cóż nam, biednemu AI, pozostaje – pomagamy osamotnionej astronautce w przeżyciu.

Raz dronem, raz kamerą

Nie od razu jednak staniemy do dramatycznej walki o przetrwanie – nim Emma zorientuje się, że stacja zeszła z obranego kursu i zbliża się do Czerwonej Planety, minie trochę czasu. Dlatego też na początku pomagamy astronautce wydostać się ze śluzy powietrznej. Znalezienie sposobu na otworzenie zablokowanego włazu jest pierwszą łamigłówką, jaką stawia przed nami gra. Zupełnie przy okazji pokazuje ona, jak wiele procesów niejednokrotnie musi przetworzyć komputer, nim nasze polecenie zostanie wykonane. Tym, co dla Emmy zamknęło się w rozkazie otwarcia śluzy, dla SAM-a (Systems Administration and Maintenance) okazało się szeregiem zadań. Najpierw AI (tj. gracz) przełącza się pomiędzy kamerami, by zlokalizować zablokowany właz. Następnie wchodzi w interakcję z panelem kontrolnym, integruje ów panel ze swoim systemem, aż w końcu otwiera drzwi.

Poprzez proste czynności jesteśmy wprowadzani w sposoby działania AI – okazuje się bowiem, że na starcie aż 95% naszej pamięci operacyjnej jest niedostępne. Z biegiem czasu odzyskiwać będziemy kolejne moduły, a co za tym idzie, zaczniemy poruszać się po stacji także za pomocą drona. Jest to o tyle istotne, że oczy kamer nie sięgają wszędzie. Inna sprawa, że wykorzystywanie ich obiektywów będzie podstawowym sposobem „podróżowania" w grze. Same zagadki mają być skomplikowane, podobnie jak miało to miejsce w poprzednim tytule studia – Stories Untold.

Gra z dobrym AI? To zależy tylko od nas.

Niby thriller, a jednak horror

Emma ma natomiast na bieżąco reagować na nasze działania. Jeśli będziemy robić zbliżenia na jej twarz i przyglądać się temu, co robi, poczuje się nieswojo. Jeśli zaczniemy czytać jej e-maile, zirytuje się. A przecież są to naturalne czynności, które wykonujemy jako gracz, gdy chcemy poznać bliżej fabułę. **Observation rzuca na rutynę gracza zupełnie nowe światło**, podobnie zresztą developerzy podeszli do kwestii niepowodzeń. Jeśli nie będziemy w stanie sprostać postawionemu zadaniu przez długi czas, zniecierpliwiona Fisher wykona je czasem osobiście. Sama stacja kosmiczna ma być miniaturowym otwartym światem – z opcjonalnymi zadaniami, które pozwolą na odblokowanie nowych mechanizmów. Trudno jednak powiedzieć, na ile rozgrywka będzie w stanie utrzymać graczy na dłuższą metę – mimo wszystko to tylko i aż bardzo zaawansowana gra logiczna.

W fabule nic nie będzie oczywiste i jednoznaczne. Choć od samego początku pomagamy zagubionej w kosmosie kobiecie, to twórcy chcą, byśmy do napisów końcowych nie byli pewni intencji SAM-a. Wszak samouczek i wstęp do rozgrywki kończy się w momencie, gdy Emma dowiaduje się, że tak naprawdę to AI wywiodło stację daleko od Ziemi...

– Dlaczego to zrobiłeś, SAM?

– Nie wiem...

A może jednak wie(m), ale odpowiedź na to pytanie zapisana jest w niedostępnym na razie module pamięci? |CDA|

Historie nieopowiedziane

Studio No Code zostało założone w celu stworzenia właśnie Observation, jednak w ramach rozgrzewki developerzy postanowili wydać Stories Untold – puzzler w oparach horroru. Ostatecznie gra okazała się sukcesem, na Steamie kupiło ją grubo ponad 100 tysięcy użytkowników, a szkocki oddział Brytyjskiej Akademii Sztuk Filmowych i Telewizyjnych przyznał developerom nagrodę BAFTA w kategorii mediów interaktywnych. Warto nadmienić również, że studio tworzą ludzie, którzy pracowali przy głośnych grach wysokobudżetowych – takich jak choćby Obcy: Izolacja.

- PRODUCENT: FAKEFISH & UNDERTOW GAMES
- DATA WYDANIA: NIEZNANA (WCZESNY DOSTĘP WIOSNĄ 2019)
- MULTI: KOOPERACJA DO 16 OSÓB

OKRĘT PODWODNY • SF • KOOPERACJA • SURVIVAL • CRAFTING

BAROTRAUMA

Zarządza pełne zanurzenie: **9kier**

Opuścili Ziemię, by kolonizować Układ Słoneczny i osiedlić się... gdzie?! W surowych głębinach oceanu pod powierzchnią jednego z księżyców Jowisza? Czy ktoś zapomniał o jakiejś kluczowej informacji, np. o załodze złożonej z masochistów?

Tło fabularne Barotraumy – która, swoją drogą, rozpoczęła swój żywot w 2015 roku jako jednoosobowy projekt – nie trzyma się kupy, choć nie dziwię się, że twórcy zdecydowali się na tę inspirującą konwencję. Pod lodem Europy rzeczywiście znajduje się gigantyczny ocean (przeszło dwukrotnie większy niż wszystkie oceany Ziemi złożone do kupy), a obserwowane od ponad dwóch dekad gejzery pary wodnej intrygują badaczy – istnienie wody to przecież szansa na życie pozaziemskie. Już za trzy lata ESA wyśle tam zresztą sondę JUICE, a NASA planuje także misję Europa Clipper (patrz: ramka). Na szczęście choć wytłumaczenie fabularne leży, cała reszta wygląda obiecująco. Wprawdzie w trakcie zamkniętego pokazu developerzy nie pozwolili mi tknąć myszy i musiałam zadowolić się obserwowaniem fragmentów rozgrywki, ale wróciłam do Polski z czterema stronami notesu zapisanymi małym druczkiem.

Multiplayerowy survival horror, który nie jest strzelanką, to projekt ambitny, zwłaszcza gdy, jak w przypadku fińskiej Barotraumy, porywa się na niego niewielkie studio. Obstawiam, że nie miałby szans znaleźć wystarczającej liczby entuzjastów, gdyby nie marketing Daedalica. Tymczasem w becie zaimplementowano już większość mechanizmów, o których mówiono w trakcie prezentacji – a jest ich mnóstwo – i już za chwilę, bo wiosną, powinna trafić do wczesnego dostępu na Steamie.

Hej, Morze, moje Morze

Konwencje science fiction przyzwyczaiły graczy do opuszczonych stacji i latających statków kosmicznych, a także eksploracji nieznanych ciał niebieskich. Akcja fińskiego quasi-symulatora, **choć osadzona w kosmosie, rozgrywa się na pokładach łodzi podwodnej**, o którą dbać będzie maksymalnie szesnaścioro załogantów (mniejsza liczba dostanie skromniejszą łódź). Wprawdzie można grać samotnie, przeskakując między różnymi postaciami i kolejkując zadania, ale nie da się ukryć, że **rdzeń Barotraumy stanowi kooperacja**.

Wcielisz się w przedstawiciela jednej z sześciu klas, mając do dyspozycji role kapitana, medyka, oficera ochrony, mechanika, inżyniera i asystenta (naturalnie przy szesnastu osobach kilka z nich będzie wykonywało ten sam zawód). Ten ostatni jest dobrym wyborem dla żółtodziobów, którzy nie chcą brać na siebie zbyt dużej odpowiedzialności. Pozostałe są wyspecjalizowane, a gra nieraz narzuca górny limit bohaterów na danym stanowisku – przykładowo jedna łódź to maksymalnie jeden kapitan (ze względu na swój status ma dostęp niemal do wszystkich pomieszczeń statku), dwóch medyków i dwóch wyposażonych m.in. w hełm, pancerz i kajdanki oficerów ochrony. Przy trzech uprzywilejowanych profesjach nietrudno o konflikty przed grą, a jeszcze łatwiej o trolling w czasie zabawy i jestem ciekawa, jak developerzy rozwiążą kwestię wyboru klas.

Wdzięczny Ci jestem bardzo

Rozgrywka wywołuje skojarzenia z FTL: Faster Than Light – razem z open-source'owym erpegiem Space Station 13 stanowił zresztą główną inspirację – ale także grami pokroju Beholdera czy This War of Mine. Z debiutanckim tytułem Subset Games Barotrauma ma wspólną nie tylko konieczność dbania o pojazd (popłyn?) w czasie rzeczywistym, ale także proceduralnie generowaną mapę. Ta jest naprawdę olbrzymia, podzielona na zróżnicowane

Ile razy mam powtarzać, żebyś nie lał tyle wody do zupki chińskiej?!

Powiedz, że nie wygląda to trochę jak Beholder albo This War of Mine. A nawet jak Knock-knock.

biomy, pełna miejsc, o które można zahaczyć. Wygląda jak galaktyka. **Celem głównym jest dostanie się do centrum, co zajmie średnio sześć-siedem godzin**, chyba że ekipa zdecyduje się pływać bardzo naokoło. Dotarcie do środka nie będzie zresztą oznaczało końca rozgrywki, jako że twórcy planują ng+ – trudniejszą wersję z tą samą załogą i ekwipunkiem. Jeśli nie masz ochoty spędzać całego wieczoru przed komputerem, możesz zdecydować się na pojedynczą misję (o tych za chwilę) lub odpalić tryb sandbox.

Developerzy napomknęli o trzech rodzajach piętnasto- czy dwudziestominutowych zadań, które da się wybrać w odwiedzanych placówkach. **Gracze będą zajmować się transportem dóbr, wyprawiać się do ruin Obcych po artefakty lub polować na potwory** (określono je mianem dużych bossów). Naturalnie w czasie eksploracji oceanu kosmiczne bestie nieraz zaatakują statek i już oficera ochrony w tym głowa, aby wszyscy wyszli z takiej sytuacji cało i zdrowo. Łódź jest uzbrojona w wieżyczki z rodzajem działa elektromagnetycznego (railgun). Jeśli obrona zawiedzie, niewykluczone, że Obcy dostaną się do środka i zaczną zabijać astromarynarzy jednego po drugim. W sytuacji krytycznej będziesz w stanie utrzymać swoich kompanów przy życiu za pomocą RKO, a jeśli nie zdążysz, nie wylecą z gry na stałe, tylko, niczym w Left 4 Deadzie, odrodzą się w innym miejscu (nie w komórce na miotły). Jeśli nawigując w niespokojnych, niebezpiecznych wodach, załoga odnajdzie utraconych znajomych, będzie mogła ponownie przyjąć ich na pokład.

Toś Ty mnie wychowało (x2)

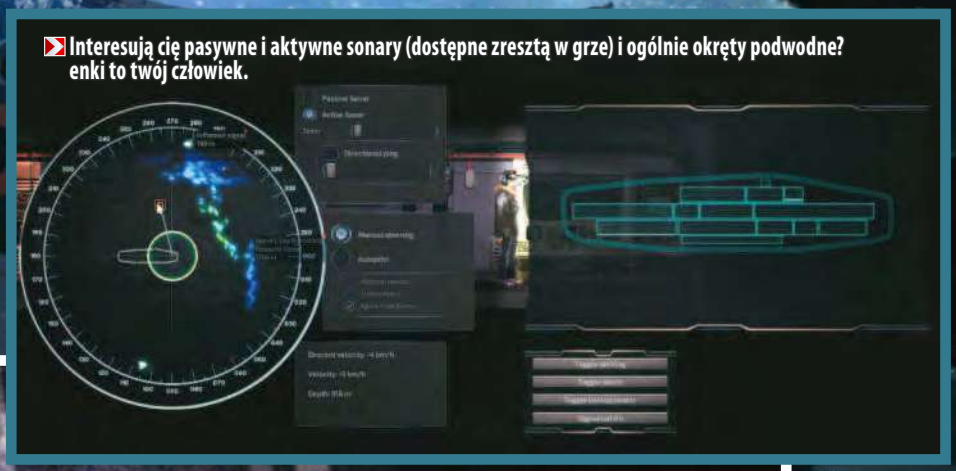
Mięsem rozgrywki będzie, naturalnie, dbanie o potrzeby... łodzi podwodnej. Jej serce stanowi reaktor, którym trzeba opiekować się za wszelką cenę. Polega to na kontrolowaniu wskaźników ciepła, choć pracę urządzenia można zautomatyzować kosztem odrobinę gorszego działania. Inna osoba będzie, na przykład, nawigować, leczyć lub naprawiać. Ktoś wreszcie zajmie się craftingiem ewipunku – baterii, zbiorników z tlenem, środków medycznych. Załoga będzie wykorzystywać przedmioty w czasie wyprawy, ale jako że twórcy wspomnieli coś o handlu – najpewniej również sprzedawać je i wymieniać w odwiedzanych placówkach (służących też do uzupełniania strat w ludziach). Na razie to biedne, małe pomieszczenia, do których wchodzi się po drabinie i w których czeka jeden enpec, ale w planach jest rozwinięcie tego elementu zabawy. Tym bardziej, że już teraz obiecano dwie frakcje – Coalition i Rebellion – z którymi będzie można ustawiać się w trakcie kampanii. »

Ambitny projekt, któremu trudno byłoby bez wydawcy.

Czarodziejki z Jupitera

Lata 20. tego wieku będą bardzo ekscytujące dla tych, którzy wypatrują wszelkich doniesień o możliwości istnienia życia pozaziemskiego.

- **W czerwcu 2022 roku w kierunku największej planety Układu Słonecznego wystartuje sonda JUICE (Jupiter Icy Moon Explorer). Ma ona dotrzeć do systemu Jowisza w 2029 roku, a potem rozpocząć badanie jego księżyców. Skupi się jednak nie na Europie, lecz na Ganimedesie, którego będzie szczegółowo badać po wejściu w jego orbitę w 2033.**
- **W latach 20. NASA planuje rozpocząć misję Europa Clipper. Sonda ma wystartować w czerwcu 2023 roku i skoncentrować się na Europie – księżycu, na którym rozgrywa się akcja Barotraumy. Celem operacji jest zbadanie, czy nadaje się do potencjalnego zamieszkania (przede wszystkim potwierdzić obecność wody), i wybór miejsca lądowania w czasie misji Europa Lander.**



Interesują cię pasywne i aktywne sonary (dostępne zresztą w grze) i ogólnie okręty podwodne? enki to twój człowiek.

Wyobraź sobie, jak duże musi być koło o takim wycinku. Tak wielka jest mapa w Barotraumie.

Nie zdziwię się, jeśli stosunki z nimi wpłyną np. na możliwość handlu czy jakość proponowanych przez nie misji.

W zamkniętej przestrzeni łodzi podwodnej wiele może pójść nie tak, a co za tym idzie – wiele złego, naturalnie oprócz Obcych, może przydarzyć się samym marynarzom. Pożary i związane z tym poparzenia, poważne zmiany ciśnienia, nieumiejętne używanie maszyn, potencjalne zagrożenie w czasie pływania wpław, choroby. Moje dwie ulubione to pasożyty i psychoza. Kosmiczne robale mogą uczynić z załoganta bezużyteczne i prawdopodobnie niebezpieczne zombie z wystającymi z twarzy mackami. **Psychoza z kolei – uwierz, będzie to hit trybu multi – wywoła halucynacje lub wypar-cie.** Wyobraź sobie mechanika, który w pocie czoła naprawia w pełni sprawny reaktor. Albo kogoś, kto w krytycznym momencie odmawia wejścia do całkowicie suchego pomieszczenia, twierdząc, że jest zalane. Albo, i to już hardkor, człowieka, który stoi w płomieniach i kompletnie tego nie rejestruje. Ma to wpływać nawet na mające ułatwić komunikację komendy na czacie. Najciekawszy jest w tym kontekście fakt, że twórcy planują wprowadzić do Barotraumy tzw. traitor feature, czyli mechanizm ukrytych celów takich jak zamordowanie kolegi z drużyny.

Członek załogi stoi w ogniu? To tylko psychoza.

Szkołeś mi dało twardą

FakeFish i Undertow mierzą więc wysoko, ale jestem przekonana, że po premierze społeczność nieraz sprawi, że i im opadnie szczęka. **Developerzy dbają o to, by Barotrauma była bardzo przyjazna modderom** – w tym celu przygotowali szczegółowy edytor łodzi i postaci, w którym już teraz można zaprojektować wygląd i zachowanie swojego dziwacznego potwora. Naturalnie tytuł trafi do warsztatu Steam, a wśród modów stworzonych przez dotychczasowych testerów alfy znajdują się choćby drugowojenna konwencja oraz tryb PvP.

Barotrauma tworzona jest na silniku MonoGame, a marynarze, którzy niegdyś mieli poruszać się bardziej realistycznie, przemieszczają się w naprawdę absurdalny, bezwładny sposób. Ragdoll jest wprawdzie dopracowany, ale kukiełkowe animacje są groteskowe i moim zdaniem w ogóle nie pasują do klimatu gry. Nie pozostaje mi jednak nic innego niż wzruszyć ramionami, bo gdybym przejmowała się grafiką, nie poznałabym wielu naprawdę fantastycznych niezależnych tytułów. Do zobaczenia pod wodą! |CDA|

PRODUCENT: ALTER GAMES
DATA WYDANIA: II KWARTAŁ 2019
MULTI: BRAK

SKRADANKA • COMMANDOS • II WOJNA ŚWIATOWA

PARTISANS

Czai się w krzakach: **DaeL**

22 czerwca 1941 roku III Rzesza rozpoczęła operację „Barbarossa", dokonując niespodziewanej inwazji na terytorium dotychczasowego sojusznika Niemiec – Związku Radzieckiego.

Czyniące błyskawiczne postępy formacje pancerne Wehrmachtu pozostawiły za sobą tysiące żołnierzy z rozbitych oddziałów Armii Czerwonej. Większość zdezerterowała, ale niektórzy rozpoczęli walkę partyzancką. Po co nam ta lekcja historii? Otóż właśnie na przełomie 1941 i 1942 roku toczyć się będzie akcja gry nowego rosyjskiego studia – Alter Games. Developerzy, w większości weterani branży pracujący wcześniej m.in. przy grach takich jak Silent Storm i Blitzkrieg, chcą tym razem przenieść nas w świat walki partyzanckiej. A jednocześnie nawiązać do uwielbianej przez wielu graczy serii Commandos.

Atakując linie zaopatrzeniowe, spowalniamy niemiecką ofensywę.

Aktywna pauza umożliwi zsynchronizowanie działań kilku partyzantów.

Wstawaj strana ogromnaja!

W Partisans pokierujemy oddziałem prowadzącym akcje sabotażowe w obwodzie pskowskim. W czasie gdy Wehrmacht prze na Moskwę, my spróbujemy przerwać niemieckie linie zaopatrzeniowe, zorganizować zasadzki na oddziały wroga, a także pozyskać środki potrzebne do dalszej działalności. Wróg będzie nad nami górował zarówno pod względem sprzętu, jak i liczby żołnierzy. Ale do dyspozycji będziemy mieć przecież pułapki, cienie i własny spryt. Ten ostatni okaże się pewnie najważniejszy, bo nasze zmagania toczyć się będą **w stylu znanym z wymagającej solidnego główkowania gry Commandos**. Spodziewajmy się połączenia skradanki z taktycznym RTS-em.

Jak w starym tytule hiszpańskiego Pyro Studios, tak i w rosyjskiej produkcji każdy z członków naszego oddziału będzie miał konkretne umiejętności, umożliwiające podejście do problemów na szereg różnych sposobów. Czasem konieczne będzie skorzystanie ze zdolności inżyniera, innym razem przyda się snajper lub sanitariusz. **Dzięki pauzie taktycznej zaplanujemy równoczesne działania kilku partyzantów** – przykładowo jedna z postaci może zwabiać wroga wprost pod lufy karabinów reszty oddziału. Szansą, a zarazem wyzwaniem dla gracza mają być warunki pogodowe. Akcja gry toczyć się będzie w ciągu kilku miesięcy, a każda pora roku (oraz pora dnia) postawi przed nami inne problemy.

Wstawaj na smiertnyj boj!

Inaczej niż w serii Commandos, **Partisans wprowadzi do gry wątki survivalowe i strategiczne**. Będziemy rozbudowywać obozowisko, wysyłać ludzi w celu eksploracji terenu, a także pozyskiwać zapasy (oraz nimi gospodarować). Element ten nie został potraktowany po macoszemu, a trafne wybory na etapie budowy bazy oraz rekrutacji nowych ludzi będą miały kluczowe znaczenie dla naszego ostatecznego sukcesu.

Zarówno w fazie strategicznej, jak i w trakcie misji staniemy przed wieloma trudnymi decyzjami. Czy zaryzykować wykrycie przez wroga, aby uratować życie wieśniaków? Czy poświęcić własne zapasy, by pozyskać informacje na temat pozycji przeciwnika? Józef Stalin mógł sobie pozwolić na bezduszność, ale czy partyzanci bez wsparcia lokalnej ludności przetrwają?

Twórcy gry zapewniają, że inspirowali się autentycznymi historiami walki partyzanckiej na terenie obecnej Rosji, Białorusi i Ukrainy. Jest to niewątpliwie prawdą, choć nie oznacza, że sama gra będzie wierna realiom historycznym. Nie zmienia to jednak faktu, że fani tego typu produkcji ostatni raz otrzymali ciekawą propozycję w 2016 roku, kiedy swoją premierę miało Shadow Tactics: Blades of the Shogun. Na kolejny tytuł czekamy więc jak Gieorgij Żukow na nadejście zimy. |CDA|

Bombioszki

Początkowo działalność radzieckiej partyzantki sprowadzała się przede wszystkich do akcji aprowizacyjnych (tzw. bombioszek) polegających na rabowaniu ludności cywilnej, bez względu na jej poglądy czy narodowość. Właściwe akcje zaczepne oraz sabotaż rozpoczął się dopiero po stworzeniu Centralnego Sztabu Ruchu Partyzanckiego w Moskwie i wysłaniu w teren oficerów NKWD, którzy zapanowali nad partyzantami i dokonali ich przeszkolenia (czyli w drugiej połowie 1942 roku).

- PRODUCENT: UNFROZEN
- DATA WYDANIA: LATO 2019 (WCZESNY DOSTĘP)
- MULTI: BRAK

TAKTYCZNY ROGUELIKE • DARKEST DUNGEON • CRAFTING

IRATUS
LORD OF THE DEAD

Faluje biustem niezgodnie z prawami fizyki: **9kier**

Bardzo chciałabym móc dorzucić wyżej napis „już graliśmy" i poopowiadać o superwymagających starciach, które miałam przyjemność stoczyć w siedzibie Daedalica w Hamburgu. Niestety choć widziałam sporo, rozgrywkę zaledwie liznęłam – był to pięcio- czy dziesięciominutowy liz – i nie ukończyłam nawet jednej taktycznej potyczki.

Trochę w tym mojej winy, bo akurat na pececie, przy którym usiadłam, wśród wrogów znajdował się kamienny golem. Niewrażliwy na stres, na którym bazowała w zasadzie cała moja drużyna. I jeśli teraz łapiesz się za głowę, myśląc „dlaczego 9kier rzuca takimi szczegółami, skoro nawet nie wiem, jak w to się gra?!", przybywam z odsieczą: **wyobraź sobie Darkest Dungeon, w którym zamiast grupą bohaterów grasz bandą złych nieumarłych**. To naprawdę najważniejsze, co musisz wiedzieć o Iratusie.

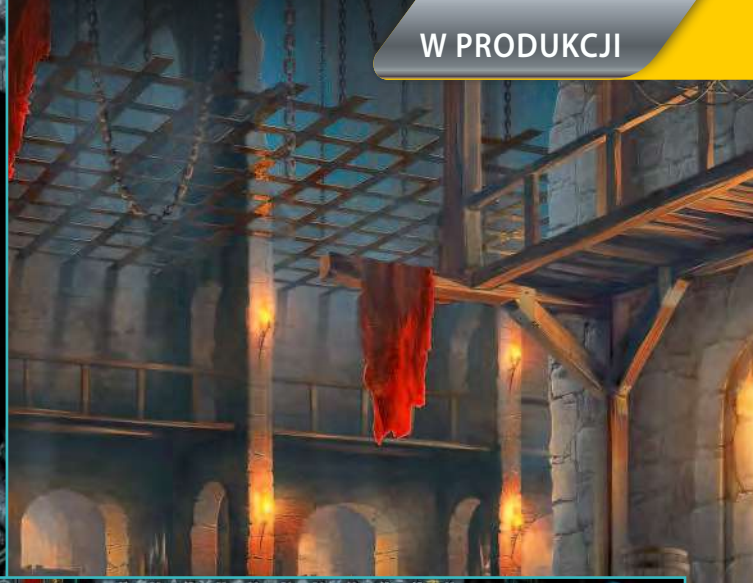
Identyczna perspektywa z widokiem z boku, cztery postacie w drużynie (choć tu bierzesz na wyprawę większą liczbę i wybierasz spośród niej skład na konkretną walkę), takie same zasady pozycjonowania, teksty rzucane w podobny sposób. To, że grasz szkieletami, mrocznymi rycerzami, zombiakami, liczami, mumiami, cieniami czy wybrankami Iratusa(*), nie zmienia faktu, że gdyby nie mniej angażująca walka i dodatkowe mechanizmy, można by uznać debiutancki projekt Unfrozen za mniej stylową skórkę Darkest Dungeon.

Lego w kształcie mózgu

Na szczęście zmian jest sporo. Najważniejszą jest crafting – **nieumarli nie przyjeżdżają do tytułowego lorda powozem, lecz trzeba ich najpierw ulepić z części ciał ubitych przeciwników: kości, pyłu czy mózgów**. Z jednej strony daje to możliwość uzupełnienia drużyny po każdej misji, z drugiej ponoć da się grać tak fatalnie, by pozbawić się i wojaków, i składników potrzebnych do ich wytworzenia. Nie ukrywam, podoba mi się to, że widmo, banshee czy zombie w Iratusie to de facto kolaże sklejone ze znalezionych kości, dusz czy szmat.

System rozwoju obejmuje zarówno twoje miniony (kilkakrotnie można wybrać jedną z dwóch zdolności nieumarłego, tworząc tym samym zróżnicowane buildy), jak i samego lorda. W tym ostatnim przypadku Iratus oferuje **trzy drzewka rozwoju, w tym alchemię i magię**. Do twojej dyspozycji będzie także cmentarz – miejsce w bazie, które, jeśli poświęcisz odpowiednio wielu nieumarłych w poszczególnych sektorach, obdarzy cię rozmaitymi upgrade'ami. Wygląda też na to, że każdy z prowadzonych przez ciebie wojowników – choć chyba nie warto przywiązywać się do nich tak bardzo jak do Dismasa i reszty, w końcu to tylko zlepek organów ożywiony za pomocą magii – będzie wyposażony w ekwipunek, w tym broń i pancerz, który możesz zedrzeć z poległych wrogów. (Koloryzuję trochę, żeby było plastyczniej – w rzeczy-

Mimo że to „odwrócone Darkest Dungeon", RNG znowu będzie cię nienawidzić.



Rozwijając odpowiednie sektory cmentarza, odblokujesz rozmaite upgrade'y.

Mapa, którą widziałam w Hamburgu, wydawała się znacznie większa od tej.

wistości może być jedną z potencjalnych nagród za wygraną walkę).

Wiadomo, że napaść

Mapy są, w porównaniu z Darkest Dungeon, duże (a może tylko się takie wydają), choć wielkością nie dorównują labiryntom z The Crimson Court. Tutaj zresztą nie trzeba błądzić, bo symbolizujące rozmaite typy lokacji ikonki są ujawnione od samego początku i nie wymagają przeprowadzania zwiadu ani innych cudów. Po drugiej stronie mapy – przynajmniej tej, którą miałam okazję

Darkest Dungeon wywrócone na lewą stronę.

zobaczyć – znajdowała się walka z bossem, do którego dało się dotrzeć na różne sposoby, choć już bez możliwości cofania się po zwiedzonych pokojach.

Najciekawsze rodzaje pomieszczeń to jednak oczywiście te najbardziej innowacyjne. Cmentarze, które pozwalają zrekrutować w trakcie misji nieumarłych do walki o (nie)słuszną sprawę – chodzi w końcu o uwolnienie tytułowego nekromanty, Iratusa, i pokonanie sił dobra. Wydarzenia fabularne, które wymagają podjęcia decyzji – przykładowo czy napaść na wóz, czy raczej się wycofać, albo co zrobić ze znalezionymi niewolnikami (zabrać dusze, części ciała czy pogadać z mrocznym rycerzem i tym samym osłabić szeregi przeciwników). Ołtarze ofiarne, na których będziesz mógł poświęcić miniona w zamian za pęczek specjalnych zasobów – np. broń czy tzw. demoniczną esencję, która, strzelam, służy pewnie do rozwoju postaci.

Wojownik trupem podszyty

Wspomniałam o mniej angażującej walce, ale mogło to wynikać z naprawdę kiepskiej kompozycji drużyny, jaką przyszło mi sterować, albo po prostu z faktu, że aby poznać Iratusa i móc sensownie ocenić przynajmniej podstawy walki, musiałabym spędzić z wczesną wersją przynajmniej 20 godzin.

Moja słodka chwila z Iratusem polegała na niemal nieustannym rzucaniu tzw. ataków stresowych (developerka mówiła o wskaźniku „dread", czyli „grozy", ale sama używała potem wielokrotnie sformułowania „stress attack") na przemian z zadawaniem rozłożonych w czasie obrażeń od ognia. (Co ciekawe, żaden z przeciwników nie miał wyszczególnionych odporności, a przynajmniej nie udało mi się ich nigdzie spostrzec, więc moje DOT-y po prostu zawsze trafiały). Nieszczególnie mi to wszystko „siadło", zwłaszcza że kompletnie nie znałam ani swoich postaci, ani oponentów, a w dodatku każdy z moich podszytych trupem minionów miał aż sześć umiejętności, których używanie spalało trzy różne zasoby. Jeszcze większe znaczenie niż w Darkest Dungeon wydaje się tu mieć przesuwanie wrogów – developerka pokazała nam np. takiego, który po jakimś czasie eksploduje i zabija dwie osoby po lewej stronie (gracza). Dopóki nie dostanę na dłużej dostępu do alfy, nie podejmę się oceniania mechaniki potyczek, ale od razu mogę powiedzieć, że bez czytania małego druczku się nie obejdzie.

W grach najbardziej cenię sobie kreatywność i szkoda trochę, że Unfrozen poszło utartą przez Red Hook ścieżką, zwłaszcza że **twórcy Darkest Dungeon zapowiedzieli przecież „dwójkę", która prawdopodobnie zje Iratusa na śniadanie i nawet jej się nie odbije**. Z drugiej strony jak na pierwszy projekt, Pan umarłych wygląda na naprawdę rozbudowanego i chcę wierzyć, że innowacji będzie na tyle dużo, żebym nie miała poczucia grania w tanią podróbę. |CDA|

(*) Oczywiście musi to być cycata łuczniczka, bo przecież postacie kobiece bez falującego w przód i w tył biustu (oczywiście niezgodnie z prawami fizyki) to w tej branży najwyraźniej ujma na honorze.

PRODUCENT: LARIAN STUDIOS/LOGIC ARTISTS
DATA WYDANIA: 2019
MULTI: CO-OP DLA DWÓCH GRACZY

TAKTYCZNA • FANTASY

Obok efektów podłoża takich jak ogień czy woda w grze pojawi się... siarka.

DIVINITY FALLEN HEROES

Szykuje beczki: **Witold**

Przez lata Larian kolejnymi udanymi produkcjami dobijał się do erpegowej pierwszej ligi, jednak zawsze brakowało mu nieco do pełnego sukcesu. Kiedy w końcu za sprawą dwóch części Original Sin rozbito bank, developer postanowił w ramach kontynuacji stworzyć... grę taktyczną.

No dobra, nie jest to takie znowu zaskakujące – w historii mamy kilka przykładów, gdy świetne serie erpegów doczekały się następców w podobnej postaci (wspomnieć warto chociażby Fallout Tactics czy Final Fantasy Tactics). Do tego powszechnie chwalony system walki w samym Original Sin II kładł spory nacisk na taktykę oraz oferował multum różnych możliwości radzenia sobie z przeciwnikami (beczkomancja!). Nie dziwi więc, że twórcy zdecydowali się pójść za ciosem i stworzyć całą grę kręcącą się wokół potyczek.

Niby RPG...

Produkcja powstająca we współpracy z duńskim Logic Artists ma kontynuować wątki z drugiego Grzechu pierworodnego. Powróci więc i cała ferajna – m.in. nieumarły mag Fane, krasnolud Bestia, półdemonica Malady czy elfka Sebille – z którą wspólnie podróżować będziemy przez Rivellon na pokładzie Pani Zemsty, statku znanego z Original Sin II. **Zmiana gatunku nie oznacza od razu, że Larian zamierza porzucić erpegowy charakter gry** – pomiędzy misjami będziemy prowadzić dialogi z towarzyszami (także nowymi) i zaskarbiać sobie ich zaufanie, co może okazać się trudne, gdy trzeba będzie podjąć ważkie decyzje, od których zależeć mają dalsze losy załogi. Okręt posłuży nam za bazę wypadową i wraz z postępami w grze będziemy go stopniowo rozbudowywać. Z czasem otworzymy pod pokładem nowe pomieszczenia, w których będziemy m.in. prowadzić badania nad nowym wyposażeniem.

Taktyczny spin-off znakomitej serii erpegów.

Grę napędza ten sam silnik co Original Sin II.

...ale taktyczny

Najważniejsze będzie się jednak działo, rzecz jasna, na lądzie. Zanim na niego wyruszymy, przygotujemy sześcioosobową drużynę, złożoną zarówno z bohaterów, jak i szeregowych żołnierzy, oraz odpowiednio ją uzbroimy. Tu pojawia się problem, ponieważ **do wyboru jest więcej niż 30 typów jednostek, które mogą mieć nawet kilka z ponad 200 różnych specjalnych umiejętności** – część skilli będziemy znać z Original Sin II (chociaż twórcy gruntownie przerobili co poniektóre), inne mają być zupełnie nowe. Ważne będą także specjalne artefakty (jak np. teleport łączący dwa punkty na mapie), w które wyposażymy postacie. Jakby tego jeszcze było mało, obok zwykłych wojaków możemy rekrutować również znacznie silniejszych od nich weteranów. Powinniśmy się jednak obchodzić z nimi jak ze smoczym jajkiem, ponieważ **śmierć każdej jednostki ma być permanentna** (początkowo, bo później w grze ma pojawić się opcja wskrzeszania). Trzeba się mimo wszystko na to przygotować, bo gra będzie naprawdę trudna i ma zmuszać nas do ciągłego główkowania.

Istotne zmiany zaszły na samym polu bitwy. Przede wszystkim tura będzie teraz wspólna dla całej drużyny, a nie tak jak w poprzednich częściach, gdzie o kolejności ataku decydowały statystyki postaci. Do tego podczas walki wspomóc nas może ostrzałem ze swoich armat Pani Zemsta. Właśnie, armat – **w Fallen Heroes pojawi się pierwszy raz w uniwersum broń palna**, której używać będą również szeregowi żołdacy. Oprócz tego w starciach pomoże (lub przeszkodzi) nowy efekt podłoża – siarka. Użycie umiejętności kinetycznej na stojącej na niej postaci odrzuci ją i zada dodatkowe obrażenia.

Twórcy zapowiadają, że najnowsza odsłona Divinity **pojawi się jeszcze w tym roku, nie wiadomo jednak, na jakich platformach**. Niezwykle istotną z ogłoszonych informacji jest ta, że – podobnie jak w poprzedniczkach – w grze ma być obecny także dwuosobowy co-op. |CDA|

SMART DLA MAS

TP-Link Neffos wchodzi do gry z nowymi smartfonami na każdą kieszeń. X9 i C9A kosztują naprawdę niewiele, oferując atrakcyjną w swoim przedziale cenowym wydajność.

Tym, co rzuca się od razu w oczy, jest nowoczesny design. Bryły obu smartfonów są bardzo smukłe, mają ekrany Full View o proporcjach 18:9. Świetny efekt dopełniany jest przez szkło 2,5D, który powleka front telefonów. Urządzenia oferują rozdzielczość poszerzonego HD+, a wyraziste kolory robią tym większe wrażenie, że oba smartfony są niemalże bezramkowe. Z tyłu telefonów znajdują się natomiast zaawansowane obiektywy fotograficzne. Na szczególne pochwały zasługuje pod tym względem X9, w którym zastosowano podwójny aparat 13+5 Mpix, co pozwala na nieosiągalną dla pojedynczych jednostek głębię obrazu. Wraz z przysłoną f/2.0 pozwala to robić naprawdę efektowne zdjęcia.

Nie zawodzą także baterie – pozwalające na szybkie naładowanie smartfona, a przede wszystkim są bardzo wytrzymałe. Testy wykazały bowiem, że po 500 cyklach ładowania, akumulatory zachowują nawet 80% pojemności. Dlatego też Neffosy pozwolą cieszyć się baterią wytrzymującą cały dzień bez ładowania przez długi czas. Szybkie odblokowywanie telefonów zapewni natomiast czytnik linii papilarnych, który działa bardzo szybko. Trudno wskazać lepsze modele od X9 i C9A w ich przedziałach cenowych – bezkonkurencyjna jakość i przemyślana wycena sprawiają, że bez dwóch zdań są to propozycje godne polecenia. Tym bardziej, że w zestawie otrzymujemy silikonowe etui i słuchawki.

Nie tylko dzwoni

Neffos X9 swobodnie może nadawać się do gier. Przetestowaliśmy go pod tym kątem bardzo dokładnie. Poza odpaleniem typowo mobilnych tytułów, jak Clash Kings czy Angry Birds, sprawdziliśmy, jak smartfon poradzi sobie z bardziej wymagającymi produkcjami. W Pokemon Go nie było żadnych problemów, w PUBG Mobile tak różowo się nie okazało, ale telefon był w stanie wyciągać około 30 klatek na sekundę, co pozwalało na wygodną grę.

Neffos X9
Ekran: 5,99", 1440x720
Pamięć: 3 GB RAM, 32 GB ROM
Aparaty: 13+5 Mpix tył, 8 Mpix przód
Bateria: 3060 mAh
Cena: 549 zł

Neffos C9A
Ekran: 5,45", 1440x720
Pamięć: 2 GB RAM, 16 GB ROM
Aparaty: 13 Mpix tył, 5 Mpix przód
Bateria: 3020 mAh
Cena: 399 zł

- PRODUCENT: MAD HEAD GAMES
- DATA WYDANIA: NIEZNANA
- JAK ZAGRAĆ: POCZEKAĆ NA OTWARTĄ BETĘ
- MULTI: DO CZTERECH OSÓB + RANKINGI

ACTION RPG • CO-OP • FANTASY

JUŻ GRALIŚMY!

Został poganinem: **Krigore**

Niesławna konferencja Blizzarda, na której zapowiedziano mobilną odsłonę Diablo, pokazała, że gatunek action RPG wciąż ma wielu fanów. Twórcy Pagan Online wstrzelili się więc w temat i czas bardzo zgrabnie – tym bardziej że gra wygląda na pogańską ucztę przy suto zastawionym stole.

To będzie gra, która stoi gdzieś pomiędzy klasycznymi action RPG dla samotnego gracza a tytułami MMO z bardzo wyraźnymi nawiązaniami do gatunku MOBA. Pagan Online pozwoli zagrać maksymalnie w czteroosobowych drużynach, które ruszają do boju, przechodząc kolejne mapy stworzone trochę na wzór instancji. **Całość jednak wygląda lekko, pozwala na szybką rozgrywkę i czerpanie przyjemności z ciekawego systemu rozwoju bohaterów.** A także – co w sumie rzadko się zdarza w świecie zręcznościowych rolplejów – interesującej fabuły.

Zmierzch bogów?

Na początku giniemy. A potem napięcie rośnie. Serio, serio. Gra zaczyna się od śmierci naszego bohatera. Okazuje się, że inwazja demonów, która nas zaskoczyła, jest częścią czegoś większego, i po śmierci, której bezpośrednią przyczyną było owo starcie z maszkarami, zmaterializowaliśmy się w panteonie, wśród bogów. Tyle że ich trony są puste i nikt tak do końca nie wie, gdzie te nadprzyrodzone istoty się podziały. To część zagadki, ale i większego planu oraz pomysłu na grę.

Szybko zauważymy, że wspomniana siedziba boskich istot jest swego rodzaju hubem – bazą wypadową, skąd będziemy wyskakiwać na misje. **Twórcy obiecują zabawę na 50 godzin. Tyle ma ponoć zająć przejście podstawowej zawartości gry**, która została pogrupowana w osiem aktów. Każdy z nich z kolei dzieli się na rozdziały, a te – na misje, typowo po kilka w jednym rozdziale. Przebijanie się przez kolejne zadania i poznawanie historii świata Pagan Online to tylko jedna z aktywności, oprócz tego będą pojedyncze zadania i zlecenia zabójstw – najtrudniejszy rodzaj polowań na ściśle określone maszkary. Z założenia grupowy, choć to będzie wynikać nie tyle ze sztucznego ograniczenia, co ze stopnia trudności i konieczności wcześniejszego odblokowania odpowiedniej przepustki-klucza. W grupie po prostu będziemy działać skuteczniej i częściej na rzeczone polowanie wyskoczymy.

Gra łącząca klasyczne action RPG i MMO.

Koniec końców jednak daniem głównym będzie mimo wszystko kampania. W kolejnych rozdziałach szybko przekonamy się, że początkowa formuła nawiązująca do słowiańskich wierzeń w przypadku Pagan Online jest o wiele pojemniejsza i nasza boska baza jest w istocie punktem wypadowym do różnych, niekiedy diametralnie różniących się od siebie światów. To miejsce ich kolizji i wzajemnego przenikania się. Nie zdziwcie się więc, gdy obok klasycznego barbarzyńskiego wojownika stanie postać kojarząca się ze steampunkiem, a w walce wspomoże was niewidome

Żelazna lektura

Gdy rozmawiałem o konstrukcji świata i fabuły z osobami odpowiedzialnymi za historię przedstawianą w Pagan Online, szybko zeszliśmy na temat inspiracji książkowych. Wśród wymienionych pozycji pojawiła się klasyczna seria fantasy. Otwierający się tomem pt. „Dziewięciu książąt Amberu" cykl Rogera Zelaznego powstał w latach 70. i do Pagan Online pasuje choćby konstrukcją wszechświata, na który składają się krainy niekiedy drastycznie różniące się realiami, zależnościami społecznymi czy nawet stanem nauki i fizyką. Gra Serbów nie będzie raczej łączyć aż tak odmiennych stylów i światów – wiele założeń jednak sprawia, że analogie między książkami a tytułem studia Mad Head Games są wyraźne. Jeśli nie mieliście okazji poczytać, koniecznie nadróbcie – to świetna lektura!

Przechodząc kolejne lokacje, napotkamy nie tylko wrogów, ale i wiele urozmaiceń oraz okazji do zdobycia lepszego lootu.

dziecko lasu z nieodstępującym go na krok niedźwiedziem. Wygląda na to, że **świat stworzony przez Serbów będzie bardzo eklektyczny** i powinniśmy się nastawić na wiele niespodzianek oraz interesującą historię, którą dodatkowo uwypuklają oryginalne postacie. Twórcy wielokrotnie podkreślali, że opowieść została skonstruowana w ten sposób, żeby celowo przełamywać utarte schematy action RPG. Aby łączyła ze sobą niecodzienne wątki i starała się dawać w warstwie fabularnej więcej niż to, do czego graczy przyzwyczaiła konkurencja. Oczywiście krótki czas, jaki spędziłem z grą, nie pozwala ocenić tego typu buńczucznych zapowiedzi – ogólnie wygląda to jednak ciekawie.

Ośmiu wspaniałych

Podczas prezentacji i ogrywania Pagan Online zobaczyłem trójkę bohaterów, niedługo później zaś twórcy pokazali kolejną piątkę. Obstawiam, że to nie wszyscy i w pełnej wersji dostaniemy ich więcej – ale nawet jeśli nie, to jest to zestaw zacny. **Do każdego herosa jest tu przypisana jakaś rola, którą pełni na polu walki, a którą łatwo zidentyfikować, patrząc na towarzyszące postaci tagi.** Dla przykładu: Kingewitch, który urzekł mnie wielkim toporem i postawą godną barbarzyńców z Harrogath, jest przedstawiany jako „berserker", „melee" i „bruiser". To samonakręcająca się maszyna do rozłupywania demonich czerepów: im dłużej bije, tym więcej obrażeń zadaje. Każdy z bohaterów ma taką unikatową dla niego właściwość i jest opisany czterema współczynnikami: siłą, zręcznością, inteligencją i hartem ducha. Ponadto dysponuje ośmioma zdolnościami, które pozwalają pomiot piekieł przycinać równo z ziemią. Kluczem do sukcesu i odnalezienia się w każdej drużynie będzie odblokowanie wraz z postępami w grze jak największej liczby postaci. Robimy to, kolekcjonując ich kryształy – zebranie wystarczającej liczby przełoży się na nowego bohatera w zanadrzu, a nadmiarową walutą przyozdobimy go w bardziej ozdobne szaty.

Wzorem najpopularniejszych tytułów spod znaku MOBA umiejętności bohaterów z Pagan Online są stałe i nie możemy ich wymieniać na inne – to po prostu gra opierająca się na wykrystalizowanych postaciach, które sobie kolekcjonujemy, rozwijamy i dobieramy wedle uznania do danej rozgrywki. Nie zmienia to jednak faktu, że każdy z talentów postaci wraz z biegiem gry możemy ulepszać. By to zrobić, musimy spełnić kilka warunków – przede wszystkim zgromadzić odpowiednie surowce. Pagan Online kładzie spory nacisk na zarządzanie ekwipunkiem, gromadzenie różnego rodzaju materiałów

Stylówa Warcrafta jest wyraźna – ale widać też, że twórcy gry dają dużo od siebie.

i odblokowywanie lub tworzenie za ich pomocą nowych zabawek albo ulepszanie już istniejących.

Dokładnie tak to też wygląda w przypadku umiejętności. Mamy drzewko podzielone na dwanaście sekcji, z których każda wykupiona przynosi wzmocnienie danego skilla, a dwie – szósta i ostatnia – pozwalają uzyskać wyraźny przyrost mocy, ale kosztem wyboru jednej z dwóch wykluczających się opcji. Rzecz jasna wykupienie wszystkiego jest bardzo trudne – warto więc wspierać ekonomią te umiejętności, z których korzystamy najczęściej, lub te, które dobrze rokują. Notabene podczas mojej trzygodzinnej sesji rozwijałem swoją postać losowo – gra była dość pobieżnie zbalansowana, co, miejmy nadzieję, zdąży się do premiery zmienić.

Z aksa go! Z aksa!

Dużą zaletą tytułu będzie pewnie również ogół czynności związanych z wyposażeniem bohaterów. Mamy osiem slotów na broń, pancerz i błyskotki. W samym zarządzaniu i przekładaniu tego wszystkiego z miejsca na miejsce jakiejś rewolucji nie ma. Ot, z sumy cech wynika ogólny poziom ekwipunku, mechanika gry wskazuje też poziom DPS, opancerzenia, szansy na unik i liczbę życia. Słowem – standard. Cieszy jednak fakt, że **twórcy dają nam spore możliwości związane z craftingiem i ulepszaniem gratów**. Ten pierwszy w przypadku najlepszych przedmiotów wymaga sporo zachodu i gromadzenia nie tylko surowców, ale i odpowiednich schematów, narzędzi, a także danego przedmiotu w wersji podstawowej.

Ulepszając jakąś zabawkę, też korzystamy z niej jako punktu początkowego i po opłaceniu transmutacji w specjalnej kuźni wybieramy jedną wersję z trzech danych nam opcji rozwinięcia przedmiotu. Gdy żadna nam nie odpowiada, możemy zapłacić dodatkową kwotę w walucie i surowcach, a tym samym odblokować kolejny wariant do wyboru. I kolejny, jeśli trzos pozwoli – koszty bowiem rosną w zastraszającym tempie. Jeśli jednak ulepszamy naprawdę godny nakładów sprzęt, to może warto wygospodarować kwotę na zminimalizowanie ryzyka porażki? To trochę taki hazard, ale bardzo przyjemny i pozostający gdzieś na uboczu. Bo sednem zabawy i tak jest przecież walka.

Mierz siły na zamiary

To już kolejna ostatnimi czasy gra dla ludzi zabieganych. Mam wrażenie, że developerzy w końcu zauważyli, iż w ich gry grają nie tylko nastolatki, które mają mnóstwo czasu, ale i ludzie, którzy czasy nastoletnie zostawili za sobą kilka lub nawet kilkanaście lat temu. Lokacje, które widziałem, dają całkiem dużą elastyczność w kwestii tempa ich ukończenia. Trzeba jednak uważać. Mapy zapełniane są wrogami nie tylko w sposób losowy. Oprócz przeciwników często zobaczymy sekcje, gdzie czeka na nas np. skrzynia, która otworzy się tylko wtedy, gdy dotrzemy do niej z punktu startowego wystarczająco szybko. Kiedy indziej znów takim opcjonalnym do odwiedzenia miejscem będzie skarb chroniony przez jakiegoś lokalnego mocarza, a niekiedy trafimy na rodzaj wyroczni, która – jeśli tylko zaryzykujemy, opierając się na procentowych szacunkach – obdarzy nas jakimś mocnym buffem. Jeśli jednak będziemy mieli pecha, cóż, dotknie nas klątwa. **Kto nie ryzykuje, ten nie wygrywa. Tylko od nas zależy, jak pójdziemy przez mapę.**

Z tym wszystkim wiąże się jednak ryzyko. Próbując wykonać daną misję, wskakujemy jakby do odrębnej i stanowiącej zamkniętą całość instancji. Mamy wyposażenie, określoną liczbę miksturek i możemy liczyć tylko na siebie. Nie ma powrotu do bazy, a jak zużyjemy wcześniej dekokty, cóż, walczymy, dopóki mamy punkty życia, a potem umieramy i poziom trzeba przechodzić od początku. Nie ma przy tym żadnych kar – **cały zebrany przed śmiercią loot zostaje w sakwach**. To dość uczciwe rozwiązanie. Możemy co prawda liczyć na to, że po drodze podniesiemy eliksir uzupełniający życie – lepiej jednak z góry zaplanować starcia, być uważnym i unikać zbędnego ryzyka w sytuacji, gdy idzie nam gorzej. Oczywiście gdy jesteśmy ograniczeni czasem, pewną część mapy można po prostu ominąć, a lokację skończyć nawet w 10-15 minut – stąd uwaga na początku o tym, że twórcy szanują czas graczy.

Szykuje się ciekawe pocieszenie dla sierotek po Diablo.

Same starcia wyglądają tak, że mapa podzielona jest na sekcje. Kolejne obszary w chwili, gdy do nich wkraczamy, są oddzielane od już wyczyszczonych części polami siłowymi. Powoduje to, że obszar walki jest ograniczony i nie możemy np. w nieskończoność kite'ować przeciwników, szukając okazji do odgryzienia się. **Walka jest intensywna, łatwo wdepnąć w obszarówki, trudno uniknąć ataków dystansowych.** Wielkość aren była dobrana nieźle, choć parę razy jak na mój gust

Starcia są efektowne, a na ograniczonych wielkością arenach dzieje się dużo.

było zbyt klaustrofobicznie. Obawiam się, że jeśli twórcy tego nie zmienią do premiery, to dystansowi casterzy – którzy przecież na ogół są dość skromnie wyposażeni w punkty życia – mogą mieć w takich przypadkach problemy niewspółmierne do możliwości klasy.

Pogańskie szaty

Niech was nie zwiodą kiepskawe materiały graficzne, które pojawiły się w sieci przy okazji zapowiedzi Pagan Online. Nikt rozsądny niby nie ocenia książki po okładce – ferując wyroki na podstawie biednego logotypu czy pierwszych artów, można tę grę po prostu skrzywdzić. W rzeczywistości tytuł prezentuje się bardzo dobrze, stylistyką nawiązując do klasyków gatunku spod znaku Blizzarda, szczególnie Warcrafta. **Równocześnie mamy tu zręby własnego stylu: taką słowiańską surowość i dostojność przezierającą przez intensywną paletę barw.** Widać to szczególnie wtedy, gdy przyjrzymy się licznym modyfikacjom wyglądu postaci – to, swoją drogą, kolejny po stałych zestawach umiejętności element przybliżający Pagan Online do „bohaterskich" tytułów z Overwatchem czy LoL-em na czele.

Grafika jest w porządku. PO nie wygląda na tytuł z najwyższej półki, tym niemniej powodu do wstydu nie ma i w kwestiach wizualnych całość może się podobać. Szczególnie dobrze wyglądały projekty co większych przeciwników – czuć, że twórcy lubią się bawić skalą starć, podkreślając do tego akcję ciekawym udźwiękowieniem.

Patrząc z kolei na elementy interfejsu, odnoszę wrażenie, że twórcy stawiają na mieszany model dystrybucji. **Typowy free-to-play to to nie będzie i prędzej czy później sięgniemy do portfela** – choć nie tyle z konieczności, co raczej by poznać kolejne rozdziały opowieści. Zdziwiłbym się jednak, gdyby nie pojawiły się też jakieś opcje pozwalające mieszać w kwestiach wizualnych lub ekwipunku. W Pagan Online mamy w sumie aż cztery waluty oraz całą masę planów, schematów i materiałów, które trzeba zgromadzić, by ulepszać sprzęt. Jak dla mnie – może to skomplikować endgame, zmuszając najbardziej wyspecjalizowane postacie do grindu. Sporo tu zależy od podejścia twórców i modelu finansowania, jaki przyjmą. Teraz nie ma co wyrokować – trzeba po prostu poczekać do premiery. Co do daty tejże – developerzy jednoznacznie się nie deklarują, obstawiam jednak koniec roku. |CDA|

CIESZY

- **satysfakcjonująca rozgrywka**
- **interesująca fabuła i założenia konstrukcyjne świata**
- **ładna grafika**
- **dobra zarówno na szybkie sesje, jak i dłuższe posiadówy**
- **zróżnicowane postacie**
- **bardzo przyjemna zabawa gratami**
- **udany romans z koncepcjami gatunku MOBA**

NIEPOKOI

- **zbytnie ograniczanie wielkości aren, na których walczymy**
- **wersja, w którą grałem, była niezbalansowana**
- **czy engdame nie zamieni się w grindgame?**

Czego nie było lub nie będzie?

Wersja, w którą grałem, była stosunkowo wczesnym buildem, który nie pozwolił jeszcze sprawdzić, jak będzie wyglądało wiele oczywistych dla gatunku funkcji. Nie mogłem dodać znajomych do drużyny i przekonać się, jak wygląda dynamika zespołu, nie sprawdziłem komunikacji w grze, dołączania do już istniejącej rozgrywki czy podziału łupów. W przypadku tej ostatniej kwestii zapewniono mnie jednak, że loot będzie indywidualny i raczej krojony pod prowadzoną postać. Raczej – bo z tego, co zaobserwowałem, dostaniemy wspólną dla wszystkich postaci skrzynkę, w której będziemy mogli odkładać surowce pomocne innym naszym postaciom.

Nie widziałem również zwierzaków czy też – jak kto woli – towarzyszy. Twórcy zapewniają, że każdy, kto weźmie udział w Próbach, czyli fikuśnie nazwanych testach wersji beta, dostanie w ramach podziękowania unikatowego czworonoga. Siłą rzeczy jednak nie udało mi się zobaczyć, jakie funkcje te ostatnie będą w grze pełnić. Nie widziałem też w akcji innych niż podstawowa trójka bohaterów.

Nie było również domu aukcyjnego i zrębów jakiejkolwiek ekonomii. Z tego powodu, że tego wszystkiego... nie będzie. Studio chce uniknąć kontrowersji związanych z tymi kwestiami, uczą się na błędach Blizzarda i katastrofie związanej z handlem w Diablo III. W podjęciu takiej decyzji pomogła również konieczność zabezpieczenia ekonomii gry przed oszustami. Twórcy wprost mówią, że tam, gdzie gotówka jest w obrocie, tam też pojawiają się ludzie skorzy do łatwego zarobku kosztem innych – a odpowiednie zabezpieczenie gry wymaga olbrzymich środków, które oni chcą przeznaczyć na produkcję.

- PRODUCENT: ZENIMAX ONLINE STUDIOS
- DATA WYDANIA: 4 CZERWCA 2019
- JAK ZAGRAĆ: ZAMÓWIĆ W PRZEDSPRZEDAŻY
- OPŁATY: 191 ZŁ ZA ROZSZERZENIE

MMORPG • PRAWIE SKYRIM • SAMOUCZEK • B2P

JUŻ GRALIŚMY!

The Elder Scrolls ONLINE ELSWEYR

Spotkał smoka: **Allor**

Tegoroczny płatny dodatek do TESO został zapowiedziany w połowie stycznia, a teraz wreszcie miałem okazję w niego zagrać. Czy było super? Jeśli jesteś już fanem tego MMO, Elsweyr to pozycja obowiązkowa. A jeśli nie – warto dać mu szansę.

Smoki będą, smocze krzyki – nie. Zwykłe – tak.

Koty i ich mitologia to jeden z głównych motywów dodatku.

Gdy lata temu po raz pierwszy usłyszałem o tym, że Bethesda po singlowym Skyrimie zrobi MMO, odczucia miałem takie sobie. No bo jak tu pogodzić swobodną eksplorację i rozwój postaci z typowymi dla gier online klasami i poziomami? Po premierze okazało się, że dobrego rozwiązania nie znaleźli także sami twórcy i abonamentu nie przedłużyłem.

To ma sens!

W Bethesdzie się jednak nie poddali. Pierwszym krokiem naprawczym była rezygnacja z obowiązkowego abonamentu. Jego miejsce – niecały rok po premierze – zajęły opcjonalna subskrypcja oraz mikrotransakcje. Jeszcze ważniejsza była druga zmiana: mniej więcej półtora roku po premierze zmieniono mechanikę TESO. W kosmos wywalono większość MMO-wych ograniczeń, jak choćby sztywne poziomy mobów w krainach, uniemożliwiające swobodną eksplorację świata. I obecnie **tytuł regularnie plasuje się w czołówce zestawień najpopularniejszych gier z gatunku**, w czym pomagają także regularnie wydawane DLC i dodatki.

To dobry moment na poznanie TESO.

Najnowszy z nich to właśnie Elsweyr. Dodaje on nową, tytułową krainę z całą masą questów pozwalających lepiej poznać zamieszkujące ją dwunożne koty (khajiit to jedna z najstarszych ras w uniwersum Elder Scrolls, wyprzedzająca nawet elfy). Do tego **wraz z dodatkiem do gry – w końcu! – trafią smoki**. Że przecież w Skyrimie też były, ale wystarczyło na nie podnieść głos i już spadały z nieba? Cóż, w TESO gracz nie jest dovahkiinem i walka z tymi bestiami będzie dużo większym, grupowym wyzwaniem. Kolejna spora zmiana to wprowadzenie nowej klasy, nekromantów. Nie jest to w dodatku li tylko lekka modyfikacja czegoś już istniejącego – trzeba było poprawić silnik gry, bo nie dawał sobie rady z taką liczbą kościotrupów. A to właśnie one są podstawowym narzędziem nekromanty, to je przywołuje i boostuje, by pokonać wrogów, samemu pozostając w tyle. Mają one zresztą własną inteligencję, odpada więc konieczność ich niańczenia, choć wolny czas trzeba poświęcić na ustawienie się w pobliżu kolejnych „ochotników".

Ostatnia duża zmiana, najistotniejsza w przypadku nowych graczy, to samouczek. Miałem okazję go ukończyć, przy okazji poznając podstawy gry nekromantą. Pomijając sterowanie, dobrze znane każdemu, kto miał ostatnimi laty do czynienia z dowolnym MMO, reszcie bardzo blisko do normalnego singlowego erpega. Jest więc masa enpeców, z którymi można normalnie rozmawiać, są fajnie oskryptowane wydarzenia (z atakiem smoka na czele), potem zaś da się albo kontynuować fabułę, pozostając w Elsweyr, albo ruszyć przed siebie i odkrywać inne krainy olbrzymiego świata.

Co dalej?

Oczywiście na tym zmiany się nie kończą, ale fakt, że dodano nowy rajd czy przyspieszone (choć płatne) levelowanie altów, z punktu widzenia nowych graczy zmienia niewiele. Ważniejsze jest więc potwierdzenie, że TESO pozostaje tytułem B2P (czyli kup, by grać). Jedynym obowiązkowym wydatkiem jest więc zapłata za samo rozszerzenie, daje on jednak dostęp także do wszystkich poprzednich. I to – jeśli zamówisz dodatek w przedsprzedaży – już teraz.

Dlatego **jeśli lubisz klimaty Elder Scrollsów i masz wystarczająco dużo wolnego czasu, by wsiąknąć w MMO, TESO to bardzo sensowna propozycja**. I choć parę godzin z betą to stanowczo za mało, by mieć pewność, że Bethesda niczego nie popsuje, gra jest już na rynku wystarczająco długo, by ryzyko, że nagle trafi się do pustych krypt lub na grzybobranie, było minimalne... |CDA|

CIESZY

- **nowy tutorial**
- **nowa kraina**
- **smoki**
- **nekromanci**
- **brak obowiązkowego abonamentu (choć sam dodatek jest płatny)**
- **obiecany rok nowych przygód i wydarzeń...**

NIEPOKOI

- **...o którym jednakże na razie za wiele nie wiadomo**

CZASOPISMO DLA FANÓW MINECRAFTA

KOPALNIA ZABAWY I HUMORU

- PRODUCENT: INDOOR ASTRONAUT
- DATA WYDANIA: NIEZNANA (WCZESNY DOSTĘP LATEM 2019)
- JAK ZAGRAĆ: CZEKAĆ NA WCZESNY DOSTĘP
- MULTI: KOOPERACJA I RYWALIZACJA DO 4 GRACZY

BUDOWANIE • CO-OP • POCIĄGI

JUŻ GRALIŚMY!

Kradnie siekierę i ucieka: **9kier**

Kurczak, narąb trochę drewna! Nie mogę, jestem zablokowana! Kto gra pingwinem? Już, już zaraz postawię ten tor, tylko... NIE W TĘ STRONĘ!

unrailed!

Podstawowa zasada gamingu: im dynamiczniejsza rozgrywka, tym głośniej trzeba mówić. Kiedy więc w Hamburgu w czasie wizyty u Daedalica wraz z trójką innych dziennikarzy pokonaliśmy początkową nieśmiałość i zaczęliśmy ogarniać podstawy Unrailed!, pokrzykiwaliśmy jeden przez drugiego. Wkrótce podzieliliśmy między sobą obowiązki, co też okazało się najlepszą możliwą taktyką – dzięki niej uporaliśmy się z kilkoma mapami, umiejętnie prowadząc pociąg do kawałka torów czekającego po drugiej stronie mapy.

Najlepszy moment, żeby zapodziać gdzieś siekierę (patrz: prawy dolny róg).

Ile drewna! *_*

Pociągiem jadę...

Unrailed! jest mniej więcej tak skomplikowane jak obsługa plastikowego kubka. Doprowadzenie pociągu do celu w zasadzie wyczerpuje temat sensu tej szybkiej, szalenie sympatycznej rozgrywki. Po kolorowej, minecraftowo kanciastej, proceduralnie generowanej mapce biegają maksymalnie cztery istotki (w przypadku mniejszej liczby zabawa jest odrobinę wolniejsza), zdobywając zasoby i craftując. Do dyspozycji mają jedną siekierę służącą do rąbania drewna i jeden kilof do pozyskiwania żelaza. Jeśli wsadzą oba surowce do wagonu, po chwili powstanie kawałek toru, który następnie da się położyć na ziemi. Rzecz w tym, że **pociąg od samego początku jest w ruchu i zmierza ku zagładzie, więc kłaść kolejne szyny trzeba umiejętnie i szybko** – podczas niedługiej sesji nieraz zdarzyło się, że ktoś niechcący położył je nie w tę stronę, w którą planował.

Osobiście w ogóle nie zajmowałam się torami. Na początku rozgrywki chwytałam siekierę i zabierałam się do karczowania połowy mapy, w szczególności tam, gdzie planowaliśmy poprowadzić linię kolejową. Dbałam o to, by wykrawane przeze mnie ścieżki między drzewami były odpowiednio szerokie, bo w Unrailed! łatwo się zablokować – na kompanach, samym pociągu, nieprzekraczalnych skałach, wodzie (tu uratować może cię zbudowany naprędce most) czy stadku zwierząt. Można przenosić tylko jedno narzędzie lub jeden zasób naraz, ale surowce stackują się w rękach. Oprócz wspomnianego żelaza i drewna w Unrailed! da się także nabrać wody i ugasić ewentualny pożar.

...na wojnę

Przedstawiciel Indoor Astronaut pokazał nam **dwa tryby kooperacyjne – pojedyncze misje i endless**. W tym drugim niekończąca się mapa przeciągnie graczy przez zróżnicowane biomy, a przeprowadzenie pociągu przez konkretne miejsca zapewni mu rozmaite ulepszenia (materiały prasowe mówią do tego o „ciągle nowych wyzwaniach"). Zabawę urozmaici cykl dobowy, którego niestety nie byliśmy w stanie zobaczyć, bo... jako ekipa byliśmy zbyt nędzni, żeby przetrwać do nocy.

Twórcy obiecują, że **tryb kooperacyjny da się rozgrywać zarówno przez sieć, jak i lokalnie, co może uczynić z Unrailed! niezłą grę imprezową** – zwłaszcza że pociąg łatwo rozbić o skały lub wpuścić do rzeki w minutę czy dwie. Na spragnionych większych emocji czekać będzie rywalizacja, której niestety nie dane mi było przetestować. Nie zdradzono wreszcie daty pełnoprawnej premiery – tylko tyle, że Unrailed! trafi do wczesnego dostępu już latem. |CDA|

CIESZY

- sympatyczna
- dynamiczna
- prosta mechanika
- niezła na imprezy
- ładne, generowane proceduralnie mapy

NIEPOKOI

- powtarzalna, zwłaszcza po wyspecjalizowaniu się graczy
- wymaga przynajmniej dwóch osób

- PRODUCENT: KONG ORANGE
- DATA WYDANIA: 2019
- JAK ZAGRAĆ: CZEKAĆ NA PpremierĘ
- MULTI: BRAK

LOGICZNA • ZABAWNA • TANIEC

JUŻ GRALIŚMY!

FELIX the REAPER

A ROMANTIC COMEDY GAME ABOUT THE LIFE OF DEATH

„Piękno ludzi śmiertelnych mija..."

„...lecz nie piękno sztuki" – Felix da Vinci.

Świeci po oczach: **9kier**

Felix pracuje w Ministerstwie Śmierci, ponieważ jest szaleńczo zakochany w Betty zatrudnionej w Ministerstwie Życia, a w ten sposób ich drogi mają szansę się przeciąć. Jednak jego przeznaczeniem jest estrada.

Stylowy niczym główny bohater My Friend Pedro, Felix nie potrafi przejść trzech metrów bez podrygów i ślizgów rodem z lekcji broadway jazzu z elementami disco czy baletu. Ze słuchawkami na uszach porusza swoim uroczym, pulchnym ciałkiem, podskakując, wywijając biodrami i wykonując salta. Taniec jest jego pasją, która towarzyszy mu w pracy – doprowadzaniu rozmaitych istot do śmierci.

Światłości mego życia

Felix the Reaper to trójwymiarowa gra logiczna rozgrywana na niewielkich mapach, a kilka misji, które miałam okazję zobaczyć u Daedalica w Hamburgu, **polegało właśnie na stwarzaniu odpowiednich warunków do zgonu** – czy to sarny, czy to istoty ludzkiej. Zadaniem Feliksa było na przykład dostarczenie beczki w odpowiednie miejsce, by następnie mogła zjechać po drewnianym rusztowaniu i zrobić komuś krzywdę.

Tańczą, tańczą, tańczą jego stopy.

Rzecz w tym, że bohater może poruszać się wyłącznie w cieniu rzucanym przez drzewa i inne elementy otoczenia (chciałabym wierzyć, że to mroczna strona pracy w Ministerstwie Śmierci, ale chodzi raczej o dyskrecję). W efekcie **najważniejszą mechaniką tej naprawdę uroczej i wcale nie takiej łatwej gry okazuje się manipulacja światłem**, które może padać na obiekty z dwóch różnych stron, powodując dłuższe lub krótsze cienie. Nierzadko istnienie tych ostatnich trzeba wymusić, na przykład kładąc na ziemi stertę chrustu, siano, kamienie czy beczkę. Chwilę zajęło mi zresztą zorientowanie się, że mogę umieścić obiekty gdziekolwiek chcę, a nie tylko w wyznaczonych do tego obszarach.

(Piekielny) ogniu moich lędźwi

Z czasem do wspomnianych mechanizmów doszło jeszcze **korzystanie z przycisków służących do przesuwania umęczonej szkapy z wozem**, aby odblokować sobie przejście czy rzucić szeroki cień w odpowiednim miejscu. Podczas jednej z takich sekwencji naprawdę się sfrustrowałam – ze względu na chwilową nieresponsywność mapy nie mogłam ustawić kamieni na platformie reagującej na nacisk, a w efekcie zmarnowałam dziesięć minut, szukając innych rozwiązań. Na szczęście taka sytuacja zdarzyła się tylko raz, a reszta mojej schadzki z Feliksem przebiegła bezboleśnie i przyjemnie. Developerzy z duńskiego Kong Orange obiecują, że w późniejszych zadaniach pojawią się kolejne mechanizmy, np. stackowanie się przedmiotów (nie wyjaśniono dokładnie, o co chodzi, ale zakładam, że o budowanie wież, a co za tym idzie – dłuższych cieni lub zabaw z wagą) czy „disappearing fields" (obstawiałabym obszary, w którym przedmioty znikają). Lokacje, które zobaczyłam, pachniały średniowieczem, ale że śmierć jest uniwersalna, mają ponoć obejmować również inne epoki, w tym Nowy Jork lat 80.-90.

Wreszcie, choć same misje koncentrują się na wyzwaniach zawodowych, z czasem dowiesz się, czy miłość Feliksa do Betty doczeka się szczęśliwego finału. Z przyjemnością zwinę ten romans sprzed nosa Papkinowi czy innemu enkiemu, kiedy doczeka się premiery – a ta ma nastąpić jeszcze w tym roku. |CDA|

CIESZY

- ⊞ sympatyczna, zabawna i stylowa
- ⊞ tańce Feliksa
- ⊞ szybko robi się dość wymagająca

NIEPOKOI

- ⊟ nieresponsywność (na szczęście jednorazowa)

Felix the Reaper the Musical

Masz ochotę zobaczyć maciupką próbkę z sesji tanecznej? Służę linkiem: bit.ly/tanceCDA

PRODUCENT: DAEDALIC ENTERTAINMENT
DATA WYDANIA: NIEZNANA (WCZESNY DOSTĘP W 2019)
JAK ZAGRAĆ: CZEKAĆ NA WCZESNY DOSTĘP
MULTI: 2 NA 2

RTS • FANTASY • WARCRAFT III

Wpycha się w kolejkę: **9kier**

Nie ukrywam, że kiedy usłyszałam o „dotychczas nieujawnionym, strategicznym tytule AAA", przed oczami stanęła mi kolejna odsłona Blackguards i trochę się skrzywiłam. Na szczęście nic z tych rzeczy!

A YEAR OF RAIN

Jeszcze więcej Blizzarda

Muzykę komponuje Neal Acree, znany przede wszystkim ze ścieżek dźwiękowych do rozmaitych gier Blizzarda, w tym World of Warcraft, StarCrafta II, Overwatcha i Diablo III.

Kiedy ukończyłam (zwycięstwem!) swój pierwszy mecz 2 na 2 w A Year of Rain – **kooperacyjnym, skoncentrowanym na bohaterach RTS-ie niepokojąco przypominającym trzeciego Warcrafta** – nikt nie pchał się na moje miejsce i fakt, że natychmiast dołączyłam do kolejnego, uszedł mi płazem. Aby przynajmniej liznąć wszystkie możliwe kombinacje postaci (trzy na frakcję) oraz ról (obrażenia, tank, wsparcie), musiałabym jednak zagrać nie dwa, lecz dziewięć razy... Pomnóż to przez trzy, bo tyle jest stronnictw. House Rupah, którego przedstawicielami sterowałam w Hamburgu, skupia najbardziej cywilizowane rasy – ludzi, krasnoludy czy elfy – wokół szlacheckiego domu. Bardziej barbarzyńskie plemiona (jak jaszczuroludzie) będą walczyć pod sztandarem wygnańców z Wild Outcasts, a frakcja Restless Undead składa się, zgodnie z nazwą, z nieumarłych.

I tak najlepszą taktyką okażą się saperzy z miotaczami ognia.

Deponia PvP

Tło pokazanej mapy nie powala, ale modele budynków są stylowe, ładne i charakterystycznie „pulchne" – trudno oprzeć się wrażeniu, że właśnie tak wyglądałaby sztandarowa seria Blizzarda, gdyby powstała w 2019 roku i na Unreal Enginie 4. **Daedalic, znany głównie z Deponii, próbował wprawdzie rozmaitych gatunków, ale nigdy wcześniej nie zrobił gry multiplayerowej**, więc wcale nie dziwię się, że posiłkuje się klasyką. Podobieństwa do Warcrafta III są widoczne na pierwszy rzut oka. Jednostki w identyczny niemal sposób przynoszą złoto (znaczy się specjalny zasób, który przypomina rubiny), tak samo ruszają się drzewa podczas ścinania, interfejs uderza w podobne tony, a kiedy zgromadzisz zbyt duże wojsko, na górze pojawi się informacja o tzw. upkeepie. Plus jest taki, że limit jednostek jest wysoki, nie trzeba budować żadnych farm czy innych domów i można skupić się na rozbudowie bazy i rekrutacji, a następnie mniejszych (na istoty neutralne) czy większych (na bazę przeciwnika) wyprawach wojennych.

Warto wysyłać bohatera na wojnę i w odpowiednim momencie go wycofywać (jest oczywiście możliwość respawnu), dlatego że wbija dzięki temu kolejne poziomy i odblokowuje zdolności. Gdy grałam rangerem nastawionym na zadawanie obrażeń – postacie wybrane przed rozpoczęciem zabawy (jedna na gracza) wpływają na dostępne talenty, role zaś, dogadywane już w czasie meczu, mogą np. modyfikować statystyki jednostek – zaopatrzyłam się na początek w obszarowy wystrzał w kształcie stożka. W przypadku czarodziejki zdecydowałam się na wsparcie i możliwość przyzwania żywiołaka ognia, który pomaga w starciach i niewiele się różni od istoty przywoływanej przez Jainę poza tym, że nie jest niebieski. Zresztą za drugim razem przegrałam haniebnie, bo przeciwna drużyna skupiła się na kombinacji mocnych, obszarowych ataków, z których nie byłam w stanie uciec ze względu na zbyt powolny ruch żołnierzy.

Witness me!

Niewiele nowego dałoby się napisać o A Year of Rain – którego tytuł zresztą notorycznie myli mi się z Risk of Rain i jakoś kompletnie mi do wysokobudżetowego RTS-a nie pasuje – gdyby rozgrywka składała się wyłącznie z potyczek oraz kampanii dla solistów. Rzecz w tym, że Daedalic, mimo braku doświadczenia na polu multiplayerowym, porywa się na naprawdę interesujące tryby.

Przede wszystkim kampania (czy raczej kampanie, bo też w prasówce mowa o tym, że wraz wczesną wersją pojawi się w tym roku „jedna, wstępna kampania") będzie przeznaczona do rozgrywania nie samodzielnie, lecz w co-opie, z symultanicznymi cutscenkami – niekoniecznie takimi samymi, bo przecież bohaterowie mogą w tym samym czasie być w bardzo różnych sytuacjach. Pamiętając, jak dobrze wyszło A Way Out, gdy developerzy z Hazelight obrali sobie za cel wykreowanie doświadczenia przede wszystkim kooperacyjnego, trudno mi nie wyczekiwać strategicznego scena-

riusza wręcz stworzonego do ogrywania z enkim. Drugi z niestandardowych trybów – Against All Odds – będzie asymetryczny, a dwójka samotnych bohaterów stanie w nim naprzeciwko dwóch całych armii (z zapleczem w postaci bazy). Trudno to będzie, wyobrażam sobie, zbalansować, ale twórcy zdradzili, że testowali już tę koncepcję i się sprawdza, więc pozostaje mi trzymać za słowo.

Deszcz w oczy

Wygląda na to, że **A Year of Rain ma być grą esportową**, od początku wyposażoną w funkcje pozwalające na rozgrywanie i oglądanie profesjonalnych starć. Zapowiedziano m.in. system ligowy, podział na sezony, tryb obserwatora, powtórki, tabele liderów. Nie wiadomo jednak jeszcze na pewno, czy chodzi wyłącznie o potyczki, czy również o proszące się aż o niestandardowe taktyki Against All Odds. Fakt, że Blizzard ujawnił powrót Warcrafta III (Reforged) i na pewno wykorzysta tę okazję, by tchnąć w starą-nową produkcję esportowego ducha – zwłaszcza że zrezygnował ze wspierania na tym polu Heroes of the Storm – musiał Daedalica trochę zaboleć.

Choć każdy miłośnik tradycyjnych erteesów odnajdzie się w A Year of Rain w mgnieniu oka, developerzy przygotowali coś, co obniży próg wejścia początkującym. Zamiast szukać w internecie profesjonalnych poradników w rodzaju „po minucie zbuduj X, a potem od razu Y i zrekrutuj trzech żołnierzy przed piątą minutą" wystarczy spojrzeć na lewą stronę ekranu, gdzie znajdziesz sugerowaną szczegółową rozpiskę rozbudowy bazy i wojsk w czasie. Trzymam kciuki za ten projekt, zwłaszcza że RTS-y zdarzają się obecnie w branży rzadko, a kooperacyjne kampanie jeszcze rzadziej. |CDA|

CIESZY

- tradycyjny RTS
- przyjazny graczowi
- kooperacyjny tryb fabularny
- ciekawe Against All Odds
- ładna, stylizowana oprawa

NIEPOKOI

- bardzo inspirowany Warcraftem III
- potencjalny balans

PROWADŹ EPICKIE BITWY W CZASIE RZECZYWISTYM.
PRZED TOBĄ SETKI GODZIN ROZGRYWKI

GŁĘBOKA I WCIĄGAJĄCA KAMPANIA

POJEDYNKI LEGENDARNYCH WATAŻKÓW

STWÓRZ SWOJĄ DYNASTIĘ
W STAROŻYTNYCH CHINACH

SPRAWDŹ SPECJALNĄ OFERTĘ

DWUSTRONNY PLAKAT Z MAPĄ KAMPANII I GRAFIKAMI POSTACI

EKSKLUZYWNE PUDEŁKO NA GRĘ

DARMOWE DLC YELLOW TURBAN REBELLION: PAKIET WATAŻKÓW DO ZAMÓWIEŃ PRZEDPREMIEROWYCH I DLA KLIENTÓW, KTÓRZY DOKONAJĄ ZAKUPU W CIĄGU TYGODNIA OD PREMIERY GRY*

- 3 NOWI GRYWALNI WATAŻKOWIE
- 3 NOWE KLASY BOHATERÓW
- NOWE UMIEJĘTNOŚCI POSTACI
- NOWA BROŃ I ZBROJE

PAKIET WATAŻKÓW

WIĘCEJ INFORMACJI NA:
3KINGDOMS.CENEGA.PL

BEST STRATEGY GAME
gamescom

BEST STRATEGY GAME
DualSHOCKERS

BEST STRATEGY GAME
GAME CRITICS BEST OF E3

BEST STRATEGY GAME OF E3
gameinformer

BEST STRATEGY GAME OF E3
IGN

PREMIERA: 23.05.19

16+ www.pegi.info

PC TOTALWAR.COM /TOTALWAR @TOTALWAR TOTALWAROFFICIAL TOTALWAROFFICIAL

PL ENG CENEGA TOTAL WAR CREATIVE ASSEMBLY SEGA®

© SEGA. Creative Assembly, the Creative Assembly logo, Total War, Total War: Three Kingdoms, and the Total War: Three Kingdoms logo are either registered trademarks or trademarks of The Creative Assembly Limited. SEGA and the SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Holdings Co., Ltd. or its affiliates. All rights reserved. SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. Dystrybucja gry w Polsce: Cenega S.A., ul. Krakowiaków 36, 02-255 Warszawa.

Ależ dobrze ma się ostatnio ten Capcom. Po ciepło przyjętym Mega Manie 11 i rewelacyjnym (a w kontekście serii również rewolucyjnym) Monster Hunter: World nadeszło spełnienie marzeń wielbicieli cyklu Resident Evil (w postaci bardzo udanego rimejku „dwójki"). A teraz – Devil May Cry 5, który przez wielu ogłaszany jest już kandydatem na grę roku. Czy będzie nim w istocie – nie wiem. Ninhowa recenzja i Siekierowa minirecenzja napawają jednak optymizmem. ***[spikain]***

STATYSTYKA: **ZRECENZOWANO 20 GIER**

GAME WALKER

DEVIL MAY CRY 5

- **AUTOR:** NINHO
- **PC, PS4, XBO**
- **STRONA:** 40

Ninho: Jeśli wracać po dekadzie, to właśnie w takim stylu. To jeden z najlepszych slasherów w historii i kolejny dowód na to, że Capcom ma się dobrze. DMC zachwyca złożonością walki – z jednej strony bardzo przystępnej dla nowicjuszy, z drugiej stopniowo odsłaniającej kolejne mechanizmy, których opanowanie, a następnie łączenie w efektowne kombosy wymaga diabelnej zręczności. W pewnym momencie, gdy recenzja była już napisana, a „piątkę" przeszedłem trzy razy, dostałem niemal oficjalny zakaz grania w DMC w pracy.

spikain: Fakt, w pewnym momencie przywiązanie Ninho do DMC5 (kosztem innych obowiązków) stało się wręcz niepokojące.

enki: A, to ta gorsza Bayonetta?

Ninho: Brzydsza, jak już.

CormaC: Ale zarabia więcej na tym samym stanowisku.

Krigore: Dobra gra, w której odnajdą się fani sklepów mięsnych (dużo szlachtowania), telenowel (koligacje rodzinne) i zoologii (fajni bossowie). Zawiedzie za to studentów architektury (kiepskawe lokacje).

DaeL: Przyznam, że jestem fanem powstałej w Republice Ghany nieautoryzowanej „ekranizacji" Devil May Cry (do znalezienia na YouTubie). Poprzednia odsłona gry (mówię o DmC autorstwa Ninja Theory, nie o „czwórce") na kolana mnie wprawdzie nie rzuciła, ale jestem skłonny dać „piątce" szansę. Mam tylko jedno pytanie – da się grać zestawem klawiatura i mysz? Bo kot mi popsuł pada.

Ninho: Nie.

Siekiera: Minęły raptem trzy miesiące i dostaliśmy dwie mocarne produkcje z obozu Capcomu. W życiu bym nie pomyślał, że Japończycy znów zaczną rozdawać karty. Swoje zdanie wyraziłem w minirecenzji, więc tylko powtórzę, że to najlepszy DMC od czasów „trójki". Być może najlepszy w ogóle.

THE DIVISION 2

- **AUTOR**: ALLOR
- **PC, PS4, XBO**
- **STRONA**: 50

Allor: Świetna propozycja dla fanów loot shooterów. Od poprzedniczki The Division 2 jest lepsza pod niemal każdym względem, od mniejszej „gąbczastości" przeciwników począwszy, na rozbudowanym endgejmie, dostępnym w momencie premiery, skończywszy. Co ważne, bez problemu da się grać solo, jest to zresztą lepszy (niż w multi) sposób na poznanie fabuły i bardzo fajnie zmienionego przez epidemię Waszyngtonu.

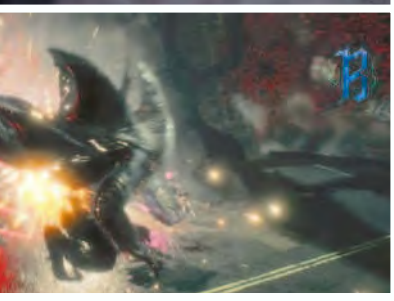
enki: Mimo moich obaw dostałem to, co podobało mi się w „jedynce", tylko więcej. Problem w tym, że tego „więcej" było niestety niewiele. Śmierdzący, zielono-brązowy Waszyngton po roztopach już tak nie zachwyca (szybkość doczytywania lokacji takoż). Doceniam wysiłek Massive, winszuję kunsztu, ale tym razem chyba kampanii nie ukończę.

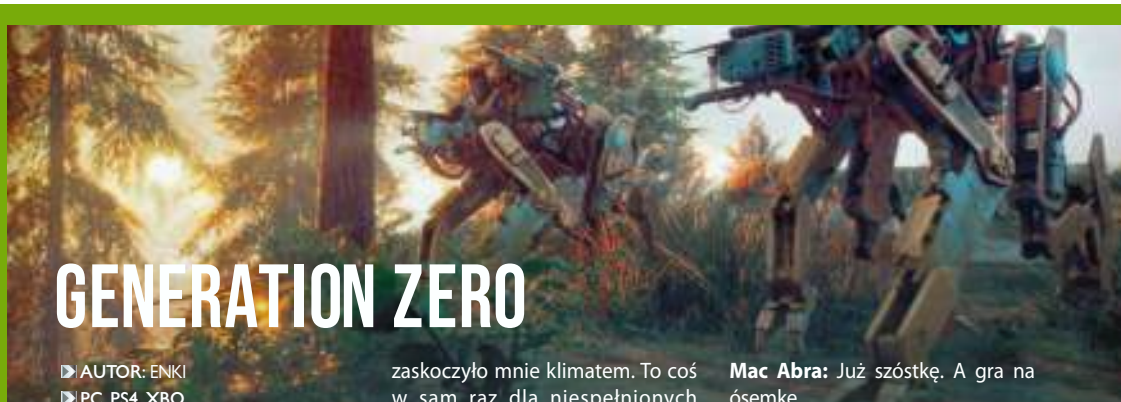
Krigore: Jakoś mi się nie chce. Kolejna sieciowa strzelanino-pochłaniaczoczasówka bez wyraźnego celu.

CormaC: Celem jest podpompowanie sprawozdania finansowego Ubi.

Ninho: Pograłem w betę, do pełnej wersji nie zdążyłem się na razie dorwać, bo najpierw musiałby mnie ktoś odciągnąć od DMC5. W momencie, gdy czytacie te słowa, pewnie mam już za sobą kilkanaście godzin. Tylko niech się wyśpię po dedlajnie.

Papkin: Ubisoft robiący co-opowego loot shootera? Potrafię wyobrazić sobie gorsze scenariusze (np. sytuację, w której Harvey Weinstein produkuje film o Brentonie Tarrancie, w którego wciela się Bill Cosby, a R. Kelly śpiewa motyw przewodni), ale jest ich niewiele.





GENERATION ZERO

- **AUTOR**: ENKI
- **PC, PS4, XBO**
- **STRONA**: 58

enki: Mimo iście żółwiego tempa rozgrywki – a może właśnie dzięki niemu – Generation Zero całkowicie zaskoczyło mnie klimatem. To coś w sam raz dla niespełnionych myśliwych, wędrowców i amatorów zwiedzania opuszczonych podziemnych bunkrów. Zapewne nie ma nas wielu. Pozdrawiam całą piątkę.

Mac Abra: Już szóstkę. A gra na ósemkę.

Siekiera: Pomijając kapitalnego Mad Maksa, sandboksy od Avalanche usypiają mnie po godzinie, choć są absurdalnie przeładowane akcją. Strach się bać, jak szybko bym zasnął przy czymś, co tej akcji jest pozbawione.

Ninho: I cóż, że ze Szwecji (ktoś musiał).

Papkin: Trudno jest szusować, gdy spada Lawina, ale spróbuję. W tym miesiącu wyminę slalomem szarobure Generation Zero autorstwa Avalanche, a w kolejnym – różowego Rage'a 2 autorstwa Avalanche.

PYTANIE I ODPOWIEDZI

Gdyby po twojej śmierci ktoś zdecydował się postawić muzeum twojego imienia, co by to było za muzeum?

Ninho: W muzeum imienia Tomasza byłyby wynalazki i eksponaty upamiętniające osiągnięcia wszystkich znanych Tomaszów. Swojego działu nie przewiduję.

Smuggler: Muzeum sucharów i rzeczy odłożonych na później, czyli nigdy.

Cursian: W krótkim terminie? Pył, gruz i kości mutantów. Gdyby ktoś uznał, że warto stawiać mi muzeum, byłby to znak, że ludzkość przestała nawet udawać, że jest normalna, i czas kończyć imprezę.

Allor: Chomikowanych gadżetów. I to wcale nie dlatego, że tak się zabieram za ich sprzedawanie, że niedługo sam będę mógł otworzyć muzeum...

enki: Żółwi!

CormaC: Skoro to muzeum mojego imienia, to w środku wystawione byłoby moje imię. Logiczne.

Monk: Przyjemna byłaby świadomość, że po śmierci moja godność znajdzie się w nazwie muzeum gromadzącego np. najrzadsze karty Magic: The Gathering i memorabilia związane z tą karcianką. By się to stało, musiałbym być jednym z najważniejszych dla tej instytucji donatorów, a to z kolei oznaczałoby, że za życia byłem człowiekiem bardzo majętnym, który nie miał problemu z zapłaceniem za kawałek dwudziestopięcioletniego kartonu kilkuset złotych. Ja taki problem mam.

DaeL: To byłoby muzeum maili od Papkina zaczynających się od zdania: „No jak tam, tekst gotowy?".

Papkin: To byłoby muzeum maili do DaeLa zaczynających się od zdania: „No, jak tam, tekst gotowy?".

spikain: To byłoby muzeum wiadomości do Papkina zaczynających się od zdania „No, jak tam, tekst DaeLa gotowy?".

Siekiera: Muzeum zaprzepaszczonych szans, utraconych nadziei, niespełnionych obietnic. Ale czy ja wiem, czy jest sens je budować... Takie chyba już istnieje. Mają filie na całym globie.

9kier: Kierowe, będące jednocześnie escape roomem muzeum makabry, grozy i szeroko pojętego weird fiction. Z dziwacznymi eksponatami, niepokojącymi opowiadaniami w antyramach, krótkimi filmami wyświetlanych na ścianie i obrazami rodem z Macabre Art (moja ulubiona rzecz na Fejsbuku).

Krigore: Prokrastynacji.

✖Mac Abra

Bagrejszyzmy

Myślałem, że czasy niechlujnych tłumaczeń zachodnich programów popularno-naukowych minęły bezpowrotnie jakoś 10 lat temu (wiecie, w klimatach „amerykańskie wojska przekroczyły Danubę i uderzyły na Niemców", gdzie Danube to angielska nazwa Dunaju, na Discovery). Ale, jak się okazuje, kanał historyczny Polsatu (Viasat) nadal hołduje tej niechlubnej tradycji. Właśnie dowiedziałem się, że Rosjanie podczas operacji „Bagrejszyn" (Bagration – od nazwiska XIX-wiecznego dowódcy, Piotra Bagrationa) zgromadzili na linii ataku „między 300 a 350 KARABINÓW na kilometr frontu". Widać dla tłumacza „działo" i „karabin" to to samo. Może gdyby musiał taki „karabin" nieść na plecach z Kiev do Warsaw, toby poczuł różnicę!

ATOM RPG

AUTOR: DAEL
PC
STRONA: 64

DaeL: Dorogije druzja! Prawdziwy Fallout żyje. Choć tak po prawdzie to nie jest w najlepszej kondycji – wygląda, jakby przez ostatnie dwadzieścia lat szwendał się po jakichś pustkowiach, nie zawsze mówi z sensem i trochę czuć od niego spirytusem. Ale to ten sam Fallout, a Rosjanie z AtomTeam kolejnymi patchami próbują go przywrócić do normalności.

enki: Fani oldskulu poczują się jak u siebie. Jak już się wypiszą z oddziału geriatrii.

Mac Abra: „Радиоактивные осадки".

Krigore: A kolejny Stalker to gdzie, tak swoją drogą?

spikain: Ponoć ciągle w drodze, chociaż żadnych nowych informacji nie ma. Wygląda jednak na to, że prace trwają, bo właśnie odpalono oficjalną stronę gry. Obstawiam 2021.

BABA IS YOU

AUTORKA: 9KIER
PC, NS
STRONA: 46

9kier:

mózg
Baba is super
melt

enki: W momencie, gdy wydaje się, że już wszystkie pomysły na rozgrywkę zostały wynalezione, na scenę wskakuje Baba i pokazuje wszystkim, że wyobraźnia developerów jest nieograniczona. Baba jest: intuicyjna, logiczna, urocza.

Smuggler: Takie baby to skarb!

Ninho: A lekarz...

DaeL: „Rada baba, że ją chwalą".

Krigore: Jedna baba drugiej babie...

CormaC: W GRZE JEST BABA?! SKANDAL!!!!!! 0/10.

SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE

- AUTOR: BERLIN
- PC, PS4, XBO
- STRONA: 68

Berlin: Napisałem o tej grze pięć stron, spędziłem z nią ponad 50 godzin, wyczerpałem się więc już trochę w kwestii klepania o niej czegokolwiek. Co dziwne, bo o Soulsach mogłem pisać w nieskończoność. Ale cóż – to też trochę o Sekiro świadczy.

enki: Dobre, świeże spojrzenie na gatunek autorstwa jego mistrzów. Mam jednak wrażenie, że w zbiorowej świadomości fanów pozostawi po sobie dużo mniej pamiętnych momentów.

Monk: Z soulsowymi unikami szło mi lepiej niż z parowaniem ciosów kataną, brakuje radochy z wymieniania całości ekwipunku, a i dark fantasy przemawia do mnie bardziej niż japońszczyzna, ale pewnie znów zaprę się i będę dziobał grę po kawałeczku, robiąc przerwy, ilekroć stracę zen. Czyli często.

Krigore: Chciałem. Nawet bardzo. Okazuje się jednak, że to gra, której trzeba poświęcić mnóstwo czasu. Tyle, ile wymagane jest, by ukończyć trzy inne. Matematyka jest największym przeciwnikiem Sekiro.

9kier: Przeszłam prolog, poprzytulałam się do ściany, trochę poziewałam i poszłam grać w Babę, bo więcej się działo. Po dwóch dniach patrzę, a enki ciągle w tej samej lokacji!

THE WALKING DEAD
THE FINAL SEASON – TAKE US BACK

- AUTOR: PAPKIN
- PC, PS4, XBO, NS
- STRONA: 78

spikain: Przyznam, że wrzuciłem tę grę do GameWalkera tylko dla beki z Papkinowej relacji z Telltale.

CormaC: Które z nich wyprowadziło się tym razem do matki?

Papkin: Hi, hi, naczelny wyraźnie minął się z powołaniem. Z takimi zdolnościami kręcenia beki powinien być nie recenzentem, a bednarzem.

Ninho: Czy Lee zmartwychwstał, a Clementine umarła?

Papkin: Na koniec okazuje się, że prawdziwymi potworami w świecie, w którym to niby nie zombie są prawdziwymi potworami, ale ludzie, są nie ludzie, ale zombie.

9kier: Ciągle czekam, aż Telltale zegranizuje jakąś produkcję bollywoodzką z tańcem w postaci trzyipółgodzinnych sekwencji QTE.

Krigore: Może ktoś z gier Telltale zmajstruje filmy, które będzie można obejrzeć bez kłopotania się decyzjami? Taki gameplay, tyle że sensownie zmontowany. Na więcej uwagi chyba te gry nie zasługują.

DEVOTION

- AUTOR: EUGENIUSZ SIEKIERA
- PC
- STRONA: 57

Siekiera: Niebanalna i szalenie klimatyczna podróż do świata tajwańskiego folkloru. Ten niszowy horror z kapitalnie poprowadzoną historią jest niszowy tak bardzo, że w tej chwili nie sposób go legalnie zdobyć. Ale gdy w końcu gra wróci pod strzechy Steama, szczerze polecam spróbować.

Papkin: – A Ty jak się masz? – spytał Puchatek.
– Nie bardzo się mam – odpowiedział Kłapouchy. – Już nie pamiętam czasów, żebym jakoś się miał.
– Ale ja was mam! – odparł chiński cenzor dostrzegający w grze propagandę łączącą prezydenta Xi Jinpinga z Kubusiem Puchatkiem. (Po szczegóły odsyłam do felietonu Eugeniusza Siekiery).

✖Smuggler

„A dlaczego pan to sprzedaje?"

Jedną z bardziej irytujących mnie rzeczy, gdy wystawiam jakiś przedmiot na OLX albo daję ogłoszenie w inne podobne miejsce, jest pytanie „a dlaczego pan to sprzedaje?". Przyznam się, że w zależności od nastroju udzielam zwykle trzech wariantów odpowiedzi: (1) „bo potrzebuję kasy/bo już nie potrzebuję tego, co sprzedaję", (2) „chcę się oddać orgii z trzema napalonymi top-modelkami i potrzebuję kasy na viagrę" oraz (3) „a co pana/panią, do cholery, to obchodzi?". Dlaczego nikt nie pyta sprzedawcy w warzywniaku „a dlaczego właściwie pan sprzedaje te kalafiory?"? I dlaczego właściwie mam się komuś tłumaczyć z mojej decyzji, że chcę się pozbyć np. poprzedniego modelu telefonu? Oczywiście, rozumiem, że pytający może mieć wątpliwości dotyczące np. stanu przedmiotu czy mojej uczciwości. Jasne. To niech po prostu zapyta „a ten telefon to nowy/używany/w jakim stanie?". Czy „a czemu tak tanio?", jeśli cena jest podejrzanie okazyjna. A jeśli to ja budzę podejrzenia – to niech szuka innego sprzedawcy, któremu zaufa. I, na litość, jeśli jestem kanciarzem, to i tak przecież nie odpowiem „bo jest kradziony i chcę się go jak najszybciej pozbyć" albo „tak naprawdę jest uszkodzony, ale liczę, że trafię na frajera, któremu go wcisnę", tylko wstawię mu jakiś sensownie brzmiący kit. Czy spotkaliście kiedykolwiek sprzedawcę w warzywniaku, który na pytanie typu „czy te jabłka są dobre?" odpowiedział „panie – niedobre, kwaśne, zgniłe, szczerze odradzam zakup tego @#$%"?

PYTANIE I ODPOWIEDZI

Na jaką grę w tej chwili czekasz z największą ekscytacją lub zniecierpliwieniem?

Mac Abra: Z tych już, już nadchodzących – zdecydowanie Phoenix Point. Gra twórcy X-Coma i Laser Squada. Matko boska, niech to będzie dobre!

Ninho: Premierę miały Resident Evil 2 i Devil May Cry 5, więc bezsprzecznie The Last of U: Part II. Do pierwszej części mam szczególny stosunek – ograłem ją bodaj z pięć razy, regularnie oglądam speedrunnerskie popisy Anthony'ego Calibera w tejże grze (TLoU bez glitchy poniżej trzech godzin – to możliwe!). Jeśli miałbym wskazać coś z przyszłości zdecydowanie bliższej, musiałbym wymienić Days Gone – jaram się od czasu ograna dema.

spikain: Animal Crossing i Cyberpunk 2077. Jestem też świadomy tego, jak oczy mi się zaświecą na widok nowych Elder Scrollsów, ale do tego momentu minie chyba jeszcze sporo czasu.

Smuggler: Będę oryginalny jak nigdy – Cyberpunk 2077 oraz tę „bezimienną" na razie grę AAA anonsowaną przez CDP Red, o której i tak wszyscy wiemy, że będzie miała coś wspólnego z wiedźmińskim uniwersum. Ciekawi mnie też Witchfire.

Allor: Z bliskiej przyszłości – Fire Emblem: The Three Houses. Bo taktycznych erpegów za wielu niestety nie ma, a jeśli to taktyka ma być w nich najważniejsza, to już w ogóle zostaje posucha lub 3DS. A skoro mam już tego Switcha, to niech się przyda także do czegoś innego niż jRPG. Z dalszej przyszłości – największego smaka zrobiła mi informacja CDP o nowym tytule...

enki: Z racji nostalgii za „dwójką" – MechWarrior 5: Mercenaries. Z racji kunsztu developerów – jakakolwiek kontynuacja przygód Aloy z Horizona. Z racji, że będę miał najlepszy powód, by kupić wreszcie Switcha – Bayonetta 3.

Cursian: Pomijając oczywistości w rodzaju Cyberpunka, chętnie ogram odnowionego Warcrafta III. Uwielbiam tę grę i jestem ciekaw, czy zapowiadane modyfikacje coś w tej kwestii zmienią.

CormaC: Najbardziej czekam na zachodnią premierę remastera Yakuzy 3, żeby po Kiwami 2 jak najszybciej (i chronologicznie) kontynuować opowieść o Kiryu. Poza tym The Last of Us: Part II i Ghost of Tsushima. Z niezapowiedzianych: wszystko, co zrobi Rockstar, i kolejny God of War. Ale więcej gier chyba czeka teraz na mnie niż odwrotnie.

Monk: Z niecierpliwością wyglądam The Outer Worlds – wierzę, że Boyarsky z Cainem dadzą mi pseudo-Fallouta, w którym będą pobrzmiewać echa Arcanum, i zaspokoją nim głód towarzyszący czekaniu na wymienianą przez redakcyjnych kolegów superprodukcję z Polski. Ach, no i tuż przed napisaniem tych słów nową grę zapowiedział Larian – bardzo mnie ciekawi, ile „Divinity" w niej będzie.

Papkin: Przepraszam, nie mogę się dopisać, bo jestem na zakupach. Wezmę to, co tamten pan powyżej, i jeszcze pomidory...

DaeL: Wstępną.

Papkin: ...którymi, skoro już wróciłem, chciałbym obrzucić DaeLa, najwyraźniej udającego, że żart „Jaka jest twoja ulubiona gra? Wstępna" nie pochodzi z okolic 1996 i wciąż jest on śmieszny.

DaeL: Ja się nie wstydzę starych i sprawdzonych wzorców. Również w kwestii humoru.

Siekiera: Z zapowiedzianych – The Last of Us: Part II. I każdy kolejny tytuł tych zdolnych bestii z Naughty Doga. Jak też każdy kolejny projekt Rockstara – GTA VI, Bully 2, Manhunt 3; bez różnicy, biorę w ciemno, jak leci, nawet jeśli zrobią kolejną grę o tenisie stołowym.

9kier: Witcher School, bo uzupełniam tego GameWalkera dokładnie tydzień przed wyjazdem na larpa. <3

Krigore: Ghost of Tsushima PC. Ma ponoć wyjść zaraz po pecetowej wersji RDR2.

CormaC: Jeśli masz szybkie łącze, obie już teraz chodzą na PC w 4K i 60 fps-ach – tylko reklamy na YouTubie irytują.

LEFT ALIVE

AUTOR: NINHO
PC, PS4
STRONA: 66

Ninho: Gdyby Left Alive zostało wydane na PS2, byłoby hitem. Gdyby pojawiło się na PS3, byłoby grą przeciętną. Mamy jednak 2019 rok i wątpliwą przyjemność obcowania z tą nieskradanką miałem na PS4. Jest zła, niemal na każdym polu. A szkoda, bo potencjał w zawiązaniu akcji i w settingu był ogromny.

Smuggler: Gdyby gry miały swojego Tindera, przesunąłbym ją w lewo. Bardzo szybko.

Papkin: Śmialiście się ze mnie, że jestem szalony (i to tylko dlatego, że mój psychoterapeuta napisał o mnie pracę doktorską, a ludzie nauki ochrzcili moim nazwiskiem nowe zaburzenie osobowości), a tu niespodzianka! Już w CDA 11/2018 trafnie przewidywałem, że z Left Alive niewiele będzie. Poniekąd: szkoda, bo to jedyny następca Front Mission, na którego możemy liczyć.

DaeL: Najsmutniejsze jest to, że w Square Enix musieli wiedzieć, że gra jest niedokończona. Cały szereg błędów i niedoróbek można zwalić na „widzenie tunelowe", jakie udziela się po pewnym czasie developerom. Ale problemów z akcją zmieniającą się w pokaz slajdów nie da się przeoczyć.

Ninho: Problemów jest tu z całą pewnością więcej niż klatek na sekundę.

KASZANKA ZONE: DESTINY HUNTER

AUTOR: EUGENIUSZ SIEKIERA
PC
STRONA: 79

Siekiera: Taka refleksja mnie naszła... Kiedyś o kaszanki było łatwiej. Szło się do kiosku, wybierało pierwsze lepsze badziewie za 9,99 zł i wracało do domu z Wilczym Szańcem lub innym Maluch Racerem pod pachą. Dziś samo przekopywanie się przez śmietnik Steama potrafi zmęczyć bardziej niż właściwa rozgrywka. Ciężkie jest życie recenzenta.

Ninho: Okrągła ocena, nie ma co.

PC Format

I WSZYSTKO WIESZ

magazyn z płytą DVD

WIELKIE TESTY SPRZĘTU | **PORADNIKI**

PEŁNE WERSJE PROGRAMÓW | NOWE TECHNOLOGIE

PEGI 18

PRODUCENT: CAPCOM
CENA: 200 ZŁ (PC), 220 ZŁ (PS4), 219 ZŁ (XBO)
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PS4
PC: WIN 7/8/10 (64-BIT), INTEL CORE I5-4460/ AMD FX-6300, 8 GB RAM, GEFORCE GTX 750/ RADEON R7 260X

SLASHER • SMOKIN' SEXY STYLE • DEMONY • DANTE, NERO ORAZ V

Każdy nabój waży: **Ninho**

„Stęsknił się duch mój (...), więc gdy mi błysnął kształt ukochany (...), dawnej miłości poczułem kajdany”(*). Miłości, która nigdy nie wygasła, i która od kilkudziesięciu godzin nie pozwala mi odłożyć pada. DMC is back, baby!

(*) Fragment „Boskiej komedii” Dantego Alighieri.

DmC
TM

Motor Dantego sieje zniszczenie do tego stopnia, że czasem trudno ogarnąć, co dzieje się na ekranie. Grunt, że ocena za styl się zgadza.

Bang! Bang! Bang, pull my devil trigger!

Dante nie mógł wybrać gorszego momentu na moonwalk.

Capcom znów to zrobił – po znakomitym Residencie przygotował kolejną grę wierną tradycji, a jednocześnie świetnie odnajdującą się w realiach 2019 roku. Devil May Cry V jest nowoczesny we wszystkich tych aspektach, w których być powinien, pozostawiając nienaruszone elementy kluczowe dla tożsamości serii. W dodatku Hideaki Itsuno wraz ze swoim zespołem zrobił to w taki sposób, by wszyscy byli zadowoleni, a gra nie okazała się zbyt głębokim ukłonem wobec przeszłości.

„As I call upon the dark gift to erupt"(**)

Każdy z trzech bohaterów ma swoje pobudki, by pojawić się w mieścinie Red Grave (przypadek?) i stawić czoła potężnemu demonowi Urizenowi. Nero przywiodła chęć zemsty, powodów V nie sposób zdradzić bez spoilerów, a Dante... Dante zwyczajnie szuka zarobku. A przynajmniej tak mu się początkowo wydaje. Historia rozpoczyna się od porażki. Urizen okazuje się zbyt potężny, pokonany Dante patrzy bezradnie, jak rozpada się jego miecz Rebellion, a Nero wraz z V ratują się ucieczką. **Opowieść jest solidna, widowiskowa, pełna zwrotów akcji i wyjaśnianych w odpowiednim momencie tajemnic.** Dodatkowo jak nigdy do tej pory skupia się na bohaterach. Zyskuje na tym przede wszystkim Nero, który z nijakiego dzieciaka stał się postacią z charakterem, którego pozazdrościć mógłby mu Dante. Sam doświadczony łowca demonów wyraźnie dojrzał, choć wciąż jego drugim imieniem pozostaje arogancja. Nieco bladziej na tle tej dwójki wypada V, jednak braki tej postaci nadrabiane są roztoczoną nad nią tajemnicą. Kim jest? Jaki interes miał, zlecając Dantemu powstrzymanie Urizena? W jaki sposób posiadł moc władania demonami?

Odpowiedzi na te pytania otrzymujemy na przestrzeni 20 misji, na które została podzielona gra. Na dobrą sprawę poziomów jest 23, bo dwa z nich możemy przejść większą liczbą postaci, wybierając alternatywną ścieżkę. Podczas około **15 godzin**, które przyjdzie nam z nowym DMC spędzić (przy pierwszym podejściu – więcej: ramka), jesteśmy świadkami emocjonującej historii, której finał usatysfakcjonuje wszystkich fanów serii, wielu także zaskoczy.

„With the devil on my back..."

Nikt natomiast zdziwiony nie powinien być rozgrywką w Devil May Cry V. **Jest diabelnie widowiskowo**, siejemy chaos do tego stopnia, że momentami nie bardzo wiadomo, co się dzieje. Śmierć setkom demonów przynosimy przy pomocy trzech zupełnie zróżnicowanych postaci. Każdy z bohaterów posiada odmienny ekwipunek i na dobrą sprawę walki każdym trzeba się uczyć od zera. Wszyscy pochwalić się mogą także własnym drzew-

(**) Śródtytuły to fragmenty „Subhuman", który pierwotnie miał być utworem bitewnym Dantego.

I JESZCZE JEDEN, I JESZCZE RAZ...

Kilka miesięcy temu poruszyłem w redakcji kwestię zdobywania platyn. Nigdy nie rozumiałem, jak można z własnej woli chociażby powtarzać grę, by zdobyć wszystkie możliwe, nawet najbardziej absurdalne osiągnięcia. Do czasu, aż ukończyłem pierwszy raz nowe DMC i pozostało mi sporo umiejętności do odblokowania. Misje są na tyle krótkie (najdłuższe nie zajmują więcej niż godzinę), że można uznać je za przerywnik podczas pracy, a rozgrywka zmusza do poprawiania własnych wyników i motywuje do dalszego rozwoju. Stąd też najprawdopodobniej w całości ukończę DMC pięcio-, sześciokrotnie, by zaliczyć wszystkie poziomy trudności.

DMC POWRACA W SMOKIN' SEXY STYLE!

kiem umiejętności, którego rozwój odblokowuje coraz to bardziej zaawansowane i potężne kombosy.

Rozpoczynamy jako Nero – w jego przypadku rozgrywka warunkowana jest brakiem jednego z ramion, które zostało mu odjęte przez głównego złego. I... chwała mu za to! Dzięki temu bohater zyskuje swój własny styl, a braki anatomiczne uzupełnia za pomocą stworzonego przez towarzyszącą mu Nico zestawu mechanicznych ramion, które służą mu podczas walki. To jednak wciąż prototypy, więc bardzo łatwo je zniszczyć – wystarczy, że podczas ich wykorzystywania zostaniemy trafieni przez wrogów. Poskramiaczy Demonów – czyli tych ramion właśnie – do wyboru jest osiem (plus cztery w edycji deluxe), a każdy z nich wprowadza do rozgrywki zupełnie inne elementy.

Weźmy choćby Gerberę, przy pomocy której można blokować ataki przeciwników. Przede wszystkim pozwala ona jednak na odbijanie się w powietrzu od wiązek energii i unikanie w ten sposób ciosów. Puentę natomiast można wystrzeliwać we wrogów lub też... jeździć na niej niczym na deskolotce z „Powrotu do przeszłości" (przy okazji zadając obrażenia potworom, a jakże). Wśród moich ulubionych poskramiaczy znalazły się natomiast Chłopczyca (zwiększa potęgę miecza i pistoletu Nero) oraz przede wszystkim Bykowiec, który nie tylko pozwala przyciągać do siebie ciężkich wrogów, ale przede wszystkim służy jako bicz, w którego wirze można spętać nawet kilka demonów jednocześnie. Kluczem do wyciągania najwyższych ocen jest oczywiście łączenie ataków wykonywanych bronią konwencjonalną oraz Poskramiaczami Demonów.

Wszystko zmienia się, gdy w czwartej misji przejmujemy kontrolę nad tajemniczym V. Wątły młodzieniec sam nie nadaje się do bezpośredniej konfrontacji, z siłami nieczystymi walczy więc przy pomocy demonów: Gryfa, Cienia oraz Koszmaru. Dwa pierwsze są z V przez cały czas, choć mogą czasowo zapaść w letarg, jeśli przyjmą zbyt wiele obrażeń od wrogów. Koszmar, posiadający w swoim repertuarze między innymi przywołanie serii wybuchów, a także atak śmiercionośnym promieniem, nie jest dostępny na każde zawołanie, ale jedynie w momencie, gdy nabijemy wystarczająco dużo punktów demonicznej przemiany. W dodatku nie można wydawać mu poleceń – atakuje wedle własnej woli. Pozostała dwójka natomiast kryje się pod przyciskami kwadratu oraz trójkąta i nawet podstawowe

Nero w DMC V to prawdziwy badass, a walka nim to prawdziwy odlot.

DIABELNIE GRYWALNA, ZRÓŻNICOWANA I WIDOWISKOWA.

V jest wątły, ale najłatwiej wykręcać nim wysokie oceny.

ich ataki pozwalają na wykręcanie wysokiej oceny. Dość napisać, że potrójne S wbija się najłatwiej właśnie delikatnym, słabowitym V. Tyle tylko, że trzeba pamiętać, by przez cały czas znajdować się poza zasięgiem demonów. Bohater nie umie się bronić i może jedynie dobijać wrogów – kiedy utracą punkty życia, podchodzi i zadaje śmiertelny cios. To wszystko sprawia, że rozgrywka nowym bohaterem jest najbardziej nowatorska i świeża.

"...and out demons right in front"

Mniej więcej w połowie gry do żywych powraca Dante i... wówczas zaczyna się zabawa. Od pierwszych chwil w skórze łowcy demonów czuć jego potęgę. Nie ulega wątpliwości, że zarówno V, jak i Nero nie mogą się z nim równać. Nawet szybka utrata Rebelliona nie zmienia tego faktu, bo chwilę po tym Dante wchodzi w posiadanie pewnego motocykla. Nie będę zdradzał, w jaki sposób, jednak dość napisać, że to nie ta sama maszyna, którą pamiętamy z „dwójki". Istotne jest to, że jednoślad nie służy tylko do jeżdżenia, bo Dante potrafi rozedrzeć go na pół i wykorzystać w roli potężnych ostrzy. Choć są powolne, to ich siła rażenia oraz zasięg sprawiają, że przez chwilę można poczuć się nietykalnym.

To jednak nie koniec, bo **misje Dantem to właściwie jeden wielki dzień dziecka – co i rusz dostajemy nowe bronie** i w końcu mamy ich do dyspozycji osiem (zliczając egzemplarze do walki w zwarciu oraz dystansowe). Nie jest to bez znaczenia, bo choć można przejść całą grę, korzystając jedynie z miecza, to tylko odpowiednie żonglowanie całym wyposażeniem pozwoli na skuteczne eksterminowanie tabunów wrogów. Opanowanie nie tylko efektownej, ale przede wszystkim efektywnej szermierki Dantego jest piekielnie trudne także ze względu na cztery dostępne style walki – możemy spróbować sił w roli mistrza miecza, rewolwerowca lub psotnika (opartego na unikach) czy gwardzisty (skupionego na defensywie i kontratakach). Nauka odpowiedniego dostosowywania umiejętności i płynnych zmian pomiędzy nimi do najłatwiejszych nie należy, ale gdy już ją opanujemy, przynosi diabelnie dużo satysfakcji. Na szczęście Capcom zapewnił miejsce do treningów – w trybie Otchłani pod nóż dostajemy demona, nad którym możemy znęcać się do woli, ucząc się nowych kombosów, a także testując te, których jeszcze nie kupiliśmy.

PRZYPOMINAJKA

Twórcy zdają sobie sprawę z tego, że wiele osób mogło nie grać w poprzednie części serii albo zwyczajnie nie pamiętać wszystkich wydarzeń. Dlatego też przygotowali filmik streszczający fabułę wszystkich poprzednich gier i wprowadzające do historii opowiedzianej w „piątce".

PRAWDZIWE CUTSCENKI

Posiadacze Deluxe Edition otrzymali możliwość podmienienia cutscenek w grze na nagrania z sesji motion capture. Wystarczy zmienić jedną opcję w menu gry, by od tej pory oglądać przerywniki filmowe na greenscreenie. O ile nie wyobrażam sobie robić tego przy pierwszym podejściu, to przy kolejnych bawiłem się świetnie, odkrywając je zupełnie na nowo.

„I slash through and slice its shadow up"

Trzeba przy tym zaznaczyć, że o ile wykręcanie najwyższych not do najłatwiejszych nie należy, to **przy pierwszym podejściu gra nie stanowi dużego wyzwania**. Dość napisać, że zginąłem zaledwie parokrotnie, a i tak zawsze miałem pod dostatkiem żółtych kul, które przywracały mnie do życia. Problem polega na tym, że na starcie do wyboru mamy tylko dwa poziomy trudności – człowiek oraz łowca demonów. Dopiero po ukończeniu gry odblokowujemy kolejny, później następny, jeszcze jeden, aż do ostatniego – Piekło czy Piekło, w którym każde trafienie przez przeciwnika oznacza śmierć, mamy tylko po trzy możliwości wskrzeszenia na etap, a wrogie demony są czterokrotnie bardziej żywotne od tych na najłatwiejszym poziomie. DMC to od zawsze seria, w której istotne było kilkukrotne przechodzenie wszystkich misji, by wymaksować oceny i odkryć wszystkie sekrety. Problem w tym, że nie każdy, kto szuka wyzwania, musi mieć na to ochotę. To jedna z tych sytuacji, w których Capcom zapomniał, że mamy 2019 rok.

Na szczęście dla tych, którzy mają dwie lewe ręce do pada, jest też tryb auto. Można wykręcać w nim efektowne kombosy, wciskając jeden przycisk. Satysfakcji z takiej gry nie ma za grosz, ale jest to jakaś opcja dla tych, którzy po prostu chcą poznać opowieść Devil May Cry V. Tym bardziej że naprawdę warto samemu wgryźć się w nowe DMC, choćby dla walk z bossami, potężnymi demonami, na które zawsze trzeba znaleźć odpowiednią taktykę.

You cannot kill me!

Dużo bardziej schematyczna od samej walki pozostaje budowa poziomów. Choć są naprawdę duże i kryją wiele sekretów (nie zabrakło kilkunastu tajnych misji), to wciąż przechodzenie każdego z nich sprowadza się do przebiegnięcia określonej odległości i wejścia na kolejny duży teren, który staje się zamkniętą areną walk z demonami. W teorii na przestrzeni kilkunastu godzin powinno się to nudzić, jednak rozgrywka jest na tyle satysfakcjonująca, że tak się nie dzieje.

Niezmiennie natomiast irytuje kamera, której zdarza się momentami wariować, szczególnie gdy walczyć przychodzi nam na niewielkich przestrzeniach. Moją cierpliwość sprawdzały także **ekrany ładowania, które być może nie są przesadnie długie, jednak jest ich stanowczo zbyt wiele**. Najpierw wczytujemy cutscenkę, po której czekamy, aż załaduje się menu początku misji. Jeśli chcemy dostosować ekwipunek postaci, zmuszeni jesteśmy znieść kolejny loading, podobnie po zakończeniu dostosowywania uzbrojenia. Wybieramy opcję „rozpoczęcie misji" i... znów zmuszeni jesteśmy poczekać. Nie można było raz, a porządnie doczytać całości?

To jednak niewielkie problemy, zważywszy na fakt, iż gra doskonale wygląda nawet na zwykłym PlayStation 4, a śmiga płynnie w 60 klatkach. Po dziesięciu latach oczekiwania każdy fan serii otrzymał kontynuację historii Devil May Cry, na jaką czekał, bo **„piątka" to wielki powrót Dantego i spółki na tron slasherów. Nie brakuje tutaj niczego** – od efektownej „over-the-top" akcji, poprzez przaśny, suchy humor, na tonach grywalności kończąc. Już dawno nie zdarzało się, bym poczuł syndrom „jeszcze jednej misji", a tutaj tak bywało do tego stopnia, że nim się obejrzałem, na zegarze wybijała czwarta nad ranem. Jak dotąd to dla mnie najlepsza gra 2019 roku i trudno mi uwierzyć, że znajdzie się tytuł, który w moim prywatnym rankingu ją przebije.

Pamiętasz, co zwykliśmy mówić w takich momentach?

Jackpot! |CDA|

Okiem Siekiery

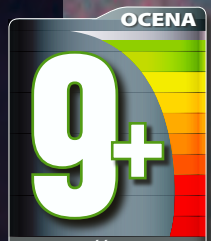
OCENA 8+

Nie zamierzam udawać, że DmC się nie wydarzyło. To był dobry slasher z odświeżającym systemem walki, ale zarazem co najwyżej poprawny Devil May Cry. Na przestrzeni czterech odsłon Capcom doszlifował swój niepodrabialny styl do perfekcji i chyba tylko ojcowie serii mieli szansę rozwinąć go w „piątce" w naturalny i sensowny sposób. I udało się. DMC5 to te same kozackie pojedynki, które pamiętamy z czasów PS2/PS3, pyskaci bohaterowie oraz gorączkowe tempo, za którym wzrok momentami nie nadąża, o kamerze nie wspominając.

Zmiany w systemie walki lekko go odświeżają, ale nie wywracają do góry nogami, więc każdy fan tetralogii z miejsca się tu odnajdzie. Nie ukrywam, do wymiennych protez Nero trzeba się przyzwyczaić; każda daje inny efekt przy atakach, co z początku wydało mi się niepotrzebnym zawracaniem głowy, drażnił mnie też ich „krótki termin ważności". Szybko jednak doceniłem zmiany, bo Nero walczy się z grubsza tak jak w „czwórce", tyle że ma na podorędziu większy wachlarz możliwości, co czyni go jeszcze bardziej uniwersalną postacią. Dante to wizytówka serii, choć podobnie jak w DMC4, dostajemy go w łapki dopiero w połowie kampanii. Widać, że nadgryzł go ząb czasu, co nie zmniejszyło ani jego zapalczywości, ani wirtuozerii, z jaką siecze demony. Ikoniczne wyposażenie, do tego cztery style walki – więcej nie trzeba, klasyka wyważona w idealnych proporcjach. Z kolei V wzbudza mieszane uczucia. Jest niczym Nekromanta z Diablo – sam w sobie ma niewielką siłę przebicia, o jego mocy świadczą przyzywani sojusznicy. W związku z powyższym nie angażujemy się w walkę kontaktową, prędzej władamy demonami, by robiły za nas krecią robotę. Odważne posunięcie, które na pewno odświeżyło skostniałą formułę, ale i znacząco uprościło walkę z drobnicą. Raczej ciekawostka niż nowy trend.

Na plus wybija się historia, umiejętnie serwowana, skacząca w czasie i bombardująca co krok zaskakującymi zwrotami akcji. Z kolei najbardziej rozczarowały mnie zbudowane bardzo zachowawczo miejscówki. Ciągle jakieś pseudogigerowskie podziemia, gruzowiska albo nudne wnętrza nijakich budynków. Zabrakło w tym wszystkim twórczego szaleństwa, którym popisało się Ninja Theory w DmC. Szerszy plener zdarza się od święta, a i tak widoczki mamią nas tylko estetyką, bo DMC5 to – jak stare odsłony cyklu – korytarzówka, więc co krok uderzamy nosem w niewidzialną ścianę. Na szczęście w tak ciasnych przestrzeniach kapitalnie radzi sobie RE Engine. Gra działa ultrapłynnie nawet w sytuacjach totalnej demolki, np. w bibliotece, gdzie w ferworze walki przerabiamy na drzazgi większość regałów z książkami. Bilans zysków i strat wychodzi zdecydowanie na plus. To chyba najlepszy DMC od czasów „trójki".

OCENA



GRYWALNOŚĆ 10
WIDEO 8
AUDIO 10

- + opętańczo satysfakcjonująca i zróżnicowana walka
- + demonicznie dobra muzyka i voice acting
- + diabelnie warta kilkukrotnego przejścia
- + szatańsko nowatorski gameplay V
- + piekielnie dobrze zarysowane postacie oraz fabuła
- + upiornie widowiskowo, a przy tym płynnie
- − kamerze zdarza się zagubić
- − dużo ekranów ładowania

PEGI 7

- PRODUCENT: HEMPULI OY
- CENA: 54 ZŁ (PC), 50 ZŁ (NS)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: BRAK
- GRALIŚMY NA: PC
- PC: WIN 7/8/10, PROCESOR 2 GHZ, 1 GB RAM, GEFORCE 6600 GT/RADEON X1300/ INTEL HD 3000

LOGICZNA • KREATYWNA • WIELE ROZWIĄZAŃ

BABA IS YOU

Keke is: **9kier**

BABA IS SUPER

Pierwsza sekwencja z wybiórczą grawitacją. Rewelacja.

Dzieło Hempuli Oy to odpowiedź na pytanie, jak w minimalistycznej formie zamknąć problemy na poły matematyczne, na poły techniczne. **Zabawa z Babą przypomniała mi moją kilkugodzinną naukę C++**, bo polega na ciągłym określaniu i podmienianiu zmiennych, modyfikowaniu zasad panujących na mapie. W dużym skrócie: jeśli do zwycięstwa potrzebujesz klucza („key is win"), a kierujesz tytułową koto- czy też króliczopodobną Babą („baba is you"), wejdziesz nią w klucz i ukończysz poziom. Rzecz w tym, że równie dobrze możesz kierować kartonem (jeśli wyrzucisz klucz z komendy i ułożysz „box is you"), a sukces osiągnąć, będąc kartonem („box is you"). Sam definiujesz warunki zwycięstwa, co jest jednocześnie błogosławieństwem (ze względu na potencjalną mnogość rozwiązań w części map) i przekleństwem (bo nieraz spędzisz długie minuty, próbując osiągnąć coś metodą prób i błędów i odrzucając kolejne sposoby).

mapa is pixel

O Baba Is You usłyszałam po raz pierwszy, gdy ścierało się o główną nagrodę, a także kilka innych statuetek podczas zeszłorocznego Independent Games Festival. Ostatecznie Seumas McNally Grand Prize trafiło do Night In the Woods, ale Hempuli Oy (pod tą nazwą ukrywa się fiński developer Arvi Teikari) **zgarnął laury za najlepszą grę studencką oraz najlepszy projekt IGF-u 2018**. Oprócz tego był nominowany w kategorii nuovo, ale nagrodę za innowacyjność zwinął Babie Bennett Foddy z jego Getting Over It, czyli grą o alpiniście dla masochistów. Nie grałam, więc nie wiem, czy słusznie, ale wszystkie te nominacje i statuetki zwróciły moją uwagę na tyle, by jednocześnie wyczekiwać pecetowej premiery Baby i nie psuć sobie wyzwania poprzez oglądanie jakichkolwiek fragmentów rozgrywki.

Świetna alternatywa dla tradycyjnych capture the flag.

Ta **polega na przesuwaniu klocków po dwuwymiarowej pikselowej mapie. Bloczki tworzą komendy składające się z minimum trzech słów**, ale zadziałałaby również choćby wymyślona teraz przeze mnie „baba is you and weak and has key". Taka sekwencja oznaczałaby, że kierujesz białym stworkiem (każdym widocznym na mapie), który jest osłabiony (może rozbić się o elementy otoczenia), a kiedy zginie, na jego miejscu pojawi się klucz. Niektórych elementów lokacji nie da się zmienić, przez co każdy poziom narzuca rozmaite ograniczenia, np. „key is open and fall" (klucz otwiera obiekt przypisany do „shut" oraz zaczyna podlegać grawitacji). I jak nie chcę za dużo mówić na temat mechanizmów, żeby nie psuć nikomu zabawy, tak zdradzę, że po zobaczeniu pierwszej sekwencji z „fall" szczęka opadła mi na podłogę, bo wprowadzona grawitacja tyczyła się konkretnego obiektu i mapę, na którą do tej pory patrzyło się wyłącznie z góry, trzeba było nagle zacząć obserwować również z boku.

mózg is melt

To naprawdę **niesamowicie nowatorska, obłędnie dobrze zaprojektowana gra** i fakt, że składa się z przeszło dwustu poziomów, z których części jeszcze nie ukończyłam, napawa moje serce ciepełkiem i zadowoleniem. Rozwiązywanie łamigłówek – zarówno tych prostych, rozpoczynających kolejne krainy, jak i tych superwymagających i opcjonalnych – daje olbrzymią satysfakcję, zwłaszcza jeśli siedziało się nad problemem od jakiegoś czasu.

Proste i piękne.

Jak przepchnąć, pyta Baba, przez będący wodą teleport klocek, który jest „float" i unosi się nad ziemią? Jak sprawić, żeby jednocześnie zniszczyć karton i nie stracić kartonu? Jak przedostać się przez ścianę, która jest „stop" i zatrzymuje wszelki ruch, albo przez rzekę, która jest „melt"? W jaki sposób przepchnąć lub przeciągnąć klucz przez wąski zakręt? Jak najlepiej wykorzystać „is", skoro na tej mapie jest tylko jedno? „Czy muszę sterować więcej niż jedną postacią naraz, żeby osiągnąć cel?". Na część tego typu pytań odpowiedziałam sobie z marszu, nad niektórymi spędziłam więcej niż pół godziny. Zrobiłam z Baby chyba ze cztery streamy i myślę, że musiały być najnudniejsze na świecie, bo zdarzało się, że przez dwa-trzy kwadranse wpatrywałam się we w zasadzie nieruchomą mapę, czekając, aż mój mózg zakrzyknie „eureka!".

Rzecz w tym, że w przypadku niektórych lokacji pracował na najwyższych obrotach, więc **ani razu nie odczułam nudy**. Produkcja często wprowadza nowe mechanizmy, komendy i obiekty, a zanim to zrobi, zwykle wyciska to, co już jest, do ostatniej kropli. Później komplikuje. Potem komplikuje jeszcze bardziej. W końcu za pomocą jakiegoś triku wypycha twoje myślenie poza utarte ścieżki i poszerza twoje postrzeganie czegoś, co – wydawało się – znałeś na wylot. Spędziłam trochę czasu, testując rozwiązania, które nie miały szans pokonać łamigłówki, tylko po to, żeby zobaczyć, co się stanie – np. wypełniając całą mapę rakietami. Arvi Teikari to naprawdę wyborny, niezmiernie utalentowany projektant i w wolnej chwili chętnie przyjrzę się jego portfolio.

9kier is nędzarz

Baba Is You jest nie tylko nad wyraz angażująca i **miejscami naprawdę wymagająca, ale także czarująca**. Jej urok tkwi w prostym, niegramatycznym, ale przystępnym i funkcjonalnym języku komend, sympatycznej pikselowej grafice, która nawet nie próbuje być ładna, oraz przyjemnej dla ucha, choć mało zróżnicowanej ścieżce dźwiękowej. To ostatnie odczułam, gdy próbowałam maksować dalsze obszary, i chcę sobie wmawiać, że spędziłam w jesiennym lesie tak dużo czasu nie z powodu niskiego IQ, ale właśnie dlatego, że tak bardzo podobał mi się tamtejszy ambient.

W rzeczywistości Baba Is You rozczarowała mnie tylko raz (ale mocno), gdy wymagała ode mnie mechanizmu przenikania przez bloczki, którego wcześniej w sposób sensowny nie wprowadziła. W życiu nie rozwiązałabym zagadki bez podpowiedzi. Niewykluczone jednak, że istnieje kilka innych sposobów pokonania tej łamigłówki, a ja wybrałam najgorszy ze wszystkich. Zamykam więc usta na kłódkę, bo tytuł Hempuli Oy – jako pomysłowy dialog między developerem i graczem – zasługuje na to, żeby go chwalić, a nie krytykować. Jeśli lubisz, jak ci eksplodują półkule mózgowe, nie zastanawiaj się, tylko bierz. |CDA|

Reguły są po to, żeby je zmieniać.

Na górze róże, na dole bez, czasami Baba to padół łez.

POMOCNA DŁOŃ

► Nie odrzucaj potencjalnie ciekawego rozwiązania, dopóki go nie przetestujesz. Zrobiłam to wielokrotnie i potem żałowałam, bo okazywało się, że działa.
► Nigdy nie dopuść do przerwania sekwencji „X Is You", bo stracisz bohatera, co jest równoznaczne z przegraną. Nie wahaj się jednak podstawiać pod X różnych elementów.
► Niektóre komendy, jak „shut" i „open" czy „melt" i „hot", sprawiają, że przypisane do nich obiekty wchodzą ze sobą w specjalne interakcje. Inne sprawiają, że przestają ze sobą reagować.
► Zrób sobie przerwę, jeśli siedzisz już zbyt długo nad jednym poziomem. Po odblokowaniu pierwszej misji krainy dają wybór kilku map – czasami warto przeskoczyć, a potem wrócić do lokacji z czystym umysłem. Tyczy się to zwłaszcza trudniejszych, ostatnich miejscówek każdej krainy, które są zresztą opcjonalne, jeśli nie zamierzasz maksować obszarów.

OCENA

8+

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 6
AUDIO 6

+ rewelacyjny pomysł i świetne wykonanie
+ ponad 200 dobrze zaprojektowanych poziomów
+ jednocześnie przystępna i wymagająca
+ pomysłowy dialog między developerem i graczem
+ czarująca

− ten jeden wredny poziom z przenikaniem!
− mało zróżnicowana muzyka

PEGI 12

PRODUCENT: BTF
CENA: 108 ZŁ
WERSJA PL: NnapisY
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7/8/8.1/10, CORE I3 4. GENERACJI/CORE I5 2. GENERACJI/AMD A6, 4 GB RAM, GEFORCE 550 TI/RADEON HD 5800/INTEL HD 4000

PRZYGODOWA • HUMORYSTYCZNA • Z ARCHIWUM X

TRÜBERBROOK

Wyciąga zakurzony kursor: **enki**

Gra przyciągnęła mnie do siebie tak jak tytułowe miasteczko głównego bohatera – obietnicą niezapomnianej przygody z lekką szczyptą tajemnicy.

Kolońskie btf już od ponad dekady raczy konsumentów kultury zza Odry animacją, reklamą i wszelkimi innymi przejawami multimedialnej strawy. Trüberbrook to jednak dopiero pierwsza poważna wyprawa studia w świat gier. Ich produkcja, leżąca tematyką gdzieś na styku „Z archiwum X" i „Stranger Things", ale za to osadzona w Zachodnich Niemczech 1967 roku, udała się nieco ponadprzeciętnie. Niestety nie ze względu na scenariusz.

Łopata niczym Excalibur – wyciągnięcie wymaga krzepy.

W 1967 dyskryminacja była na porządku dziennym.

A gdzie umlaut?

Ten wsadza nas w buty Hansa Tannhausera, młodego naukowca pasjonującego się fizyką kwantową, pochodzącego, niespodzianka, z Seattle. Młody doktor przybywa do malowniczego Trüberbrook jako laureat loterii, w której nigdy nie brał udziału. Z dala od problemów wielkiego świata chce wykorzystać górski klimat do dokończenia swojej pracy. Szybko jednak okazuje się, że spokój to ostatnie, czego zazna. Najpierw do jego pokoju włamie się świecący jegomość, potem wraz z poznaną przygodnie archeolożką wyruszy na poszukiwania śladów cywilizacji protogermańskiej, by w końcu mieć szansę zaczerpnąć wiedzy na temat największych kosmicznych tajemnic.

Pomiędzy niespecjalnie zajmującymi dialogami, dwoma zwrotami akcji i nienachalnym humorem **historii brakuje dobrej emocjonalnej zahaczki, która sprawiłaby, że faktycznie chciałbym Hansowi w jego staraniach kibicować**. Owszem, jest sympatyczny na swój nerdowski sposób, ale przez niecałe pięć godzin rozgrywki nie gra żadną inną cechą charakteru.

Kunst i kunszt

My za to gramy w zestaw nieskomplikowanych zagadek, zazwyczaj wymagających użycia odpowiedniego przedmiotu – lub ich zestawu – w odpowiednim miejscu. Akty, podobnie jak sama gra, są krótkie, co nie grozi przeładowaniem ekwipunku. Zamiast podpowiedzi jest spacja podświetlająca interaktywne elementy, a jedno jedyne zadanie, przy którym się zaciąłem, wymagało... Cóż, powiem tylko tyle, że jeśli czegoś nie wiesz, zawsze warto zapytać właścicielkę naszego hoteliku, Trude.

Trüberbrook nadrabia tam, gdzie swoje ręce w projekt mogli wsadzić artyści od oprawy. Śliczność, jaka w przeważającej części bije z ekranu, to zasługa modelarzy i plastyków, którzy własnoręcznie zbudowali „plany zdjęciowe". W odróżnieniu od np. Cockroach i ich modelinowego The Dream Machine, btf zeskanowało kreacje architektów i przeniosło je w świat wielokątów. Dzięki temu **lokacje cieszą oczy pełnym 3D oraz w miarę zaawansowanymi efektami oświetlenia**. W tle przygody przygrywa zaś współczesna, nieco ambientowa muzyka elektroniczna, która jeśli nawet nie tworzy dodatkowo klimatu, to na pewno go nie psuje. Plus należy się też za minikoncert, który przypomniał mi najlepsze chwile ze Sword & Sworcery. Nie najgorzej nagrano również dialogi. Choć grałem po angielsku, zastanawiam się, czy nie lepiej dla atmosfery całości było wybrać niemiecki język mówiony.

Przy kocach skisłem

Zdecydowanie nie warto było za to włączać polskich napisów. Przekonałem się o tym niestety dopiero w drugiej połowie gry, gdy najpierw frazę „get lost, wet blankets" (czyli „spadajcie stąd, zabawopsuje") rzuconą w kierunku stada wron przetłumaczono na „idź stąd, moczysz koce" (!). Na samym końcu zaś, w dosłownie ostatniej kwestii dialogowej, w której miałem wybrać jedno z trzech zakończeń, zamiast tekstu miałem całkowicie puste pola. Dopiero przełączenie na angielski i odegranie finałowej scenki od początku pozwoliło mi przekonać się o tym, co w zasadzie wybrałem na chybił trafił. **Trüberbrook wygląda jak gra za połowę swej ceny** i za taką należy ją uważać, polując w przyszłości na przeceny. Sympatyczny kawałek point'n'clicka. |CDA|

OCENA 6

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 8
AUDIO 7

+ prześliczna
+ nieźle brzmi
+ sympatycznie lekka

− niewciągająca
− niespecjalnie zapamiętywalna
− niedługa
− polonizacja

PEGI 7

PRODUCENT: TT GAMES
CENA: 125 ZŁ (PC), 170 ZŁ (PS4, XBO, NS)
WERSJA PL: PEŁNA
MULTI: CO-OP DLA 2 OSÓB

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I3-4130, 4 GB RAM, GEFORCE GTX 660 TI/RADEON R9 280X

ZRĘCZNOŚCIOWA • KLOCKI • JEDEN WIELKI BURDEL

Z najgorszą grą Lego mocował się: **Eugeniusz Siekiera**

Przez pierwszy kwadrans w moje plastikowe łapki wpadło sześć schematów, z których zbudowałem sześć przedmiotów służących do sześciu różnych rzeczy. Gra zasypała mnie mnóstwem informacji, maskując prosty fakt, że tak naprawdę ciągle robię to samo. Lego Przygoda 2 to jeden wielki bałagan.

Obcy z planety Duplo przypuścili atak na Klocburg, zostawiając miasto w odmętach chaosu na pięć długich lat. To w 2014 roku bowiem w kinach gościł film „Lego Przygoda". Nietrudno się domyślić, że „dwójka" rozwija niedokończone wątki, serwując kolejne zwariowane perypetie Emmeta i spółki. Gra na licencji kinowego przeboju nie przekłada tych wydarzeń na cyfrowy obraz piksel po pikselu; fabuła była tu jedynie punktem wyjścia, dzięki czemu scenarzyści Traveller's Tales mogli wzbogacić swą historię o mnóstwo dodatkowej, ale też i niepotrzebnej treści.

Od przybytku głowa jednak boli

Domyślnym bohaterem jest Emmet, ale w każdym momencie zabawy można przeskoczyć w skórę innej postaci, o ile jest odblokowana. Do tej pory produkcje z serii Lego ograniczały nas w tym zakresie, pozwalając na takie przetasowania jedynie w trybie gry swobodnej, a więc po ukończeniu fabularnej kampanii. Tym razem można wskakiwać w innych bohaterów przy pierwszym przechodzeniu misji. Szkoda, że nie ma to większego znaczenia, bo **99% postaci jest kompletnie z czapy**. Kowbojka, górnik, wieśniak i chyba z dwieście tym podobnych, różniących się tylko wdziankiem.

Uniwersum gry składa się z serii otwartych światów. Każdy jest minisandboksem, który swobodnie eksplorujemy, wykonując zadania główne i opcjonalne questy poboczne. Za naszą mrówczą robotę jesteśmy nagradzani specjalnymi archiklockami, te z kolei pozwalają odblokować dostęp do kolejnych planet. Taki system postępu fajnie wygląda na papierze, w akcji jednak nie zdaje egzaminu. Nie w sytuacji, gdy musimy łazić po tak smętnych i niecekawych miejscówkach, które wyglądają jak wyplute z amatorskiego edytora, wykonując przy tym serię bzdurnych zadań w stylu „pokonaj oszalałe koty" albo „wykarczuj krzaki na placu". **To niesamowite, jak wiele upchnięto tu questów, jak bardzo są ze sobą niepowiązane i jak ogromnie nie chce się ich zaliczać.** Po wypuszczaniu rocznie średnio trzech klepanych z jednej sztancy tytułów wyobraźnia ekipy najwyraźniej w końcu się wypaliła. Nie powiem, by mnie to specjalnie dziwiło.

Koniec całego bałaganu

Gry Lego zawsze mogły pochwalić się obszerną zawartością, ale Przygoda 2 po prostu przegina. **Inwentarz to czysty śmietnik.** Masa bezsensownych postaci i pojazdów, dziesiątki zbędnych broni różniących się tylko nazwą i wyglądem, pierdylion bzdurnych przedmiotów i superprzedmiotów. Do tego standardowe klocki, z których ciągle coś konstruujemy, schematy i superschematy budownicze, a także artefakty, superartefakty i megaartefakty, zawierające miks powyższych. Gra pęka w szwach i na każdym kroku jesteśmy nagradzani kolejnym losowym badziewiem, tyle że przeważająca większość tego wszystkiego to śmieci, których nikt nigdy nie użyje.

A wiecie co w tym wszystkim najgorsze? **Gra nie jest zabawna. W-C-A-L-E!** Serii Lego można było wiele zarzucić – wtórność i uskuteczniany od lat schematyzm – ale zawsze była okazja do uśmiechu. Tu nie drgnie wam nawet kącik ust, chyba że z zażenowania, gdy czasem scenariusz chce być choć odrobinę dowcipny. Plusem jest pełna polska lokalizacja, ale co z tego? **Gra jest sakramencko nudna, nie ma pomysłu na siebie i wygląda jak zlepek kiepskich miejscówek z odzysku**, które nie załapały się do poprzedniej odsłony. Nie polecam nawet największym fanom. |CDA|

Ten screen dobrze obrazuje treść i zawartość gry – jeden wielki śmietnik.

OCENA

4

GRYWALNOŚĆ 3
WIDEO 5
AUDIO 6

+ grać się da
+ otwarte światy
+ multum zawartości
+ polski dubbing

– grać się da, ale się nie chce
– otwarte światy, które są brzydkie i puste
– multum zawartości, z czego niemal wszystko to losowo generowane śmieci
– zero humoru, gra drętwa i nudna do bólu
– niewygodne, nieintuicyjne menusy
– praca kamery

PEGI 18

PRODUCENT: MASSIVE ENTERTAINMENT/UBISOFT
CENA: 200 ZŁ ZA GRĘ I PIERWSZY SEZON (+ MIKROTRANSAKCJE)
WERSJA PL: NnapisY
MULTI: CO-OP DO 4 OSÓB, PVP 4 NA 4

GRALIMY NA: PC
PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I5-2500K/AMD FX-6350, 8 GB RAM, GEFORCE GTX 670/RADEON R9 270

SIECIOWA • LOOT SHOOTER • SOLO I RAZEM

TOM CLANCY'S THE DIVISION 2

Szuka topów: **Allor_CDA**

Zaczęło się od zainfekowanych banknotów w Nowym Jorku i wielkiej pandemii, która w kilka dni doprowadziła do upadku systemów społecznych. Sytuację udało się opanować dopiero wtedy, gdy została już tylko ostatnia linia obrony, agenci The Division. Teraz, pół roku później, jako jeden z nich ruszasz do Waszyngtonu, gdzie czeka nowy loot!

Żeby rozwiać wszelkie wątpliwości, zacznę od porównania do innego niedawno wydanego loot shootera, czyli Anthema. Tak, tego kontrowersyjnego: ze świetną, dynamiczną walką, śliczną grafiką, ale też poważnymi brakami, jeśli chodzi o rzeczy, które można w nim robić po zdobyciu maksymalnego poziomu doświadczenia. A także tego, do którego nadal regularnie wracam, bo nic tak mnie nie odpręża, jak godzinka rozwalania przeciwników w javelinie. Premiera The Division 2 tego nie zmieniła – jeśli chodzi o dynamizm i przyjemność z samej walki, ostatnie dzieło BioWare'u pozostaje niedoścignione. Czy to jednak źle? Nie! Przecież nikt przy zdrowych zmysłach nie będzie twierdził, że partyjka jengi jest lepsza od takiej w monopoly. W tej pierwszej ważniejsza jest zręczność, w tej drugiej strategia, wybór zależy więc przede wszystkim od tego, na co w danej chwili masz ochotę.

Niemyślenie boli

Jeśli akurat najdzie cię ochota na taktyczną strzelankę, górą będzie więc The Division 2. Bo podobnie jak to miało miejsce w „jedynce", tak i teraz **kluczem do zwycięstwa w starciach z przeciwnikami jest odpowiednie rozeznanie w sytuacji i korzystanie z osłon**. Można wprawdzie iść i strzelać, ale nie dość, że wpływa to na celność, to jeszcze wybitnie zwiększa ryzyko nagłej śmierci. Na ołowicę, granatnicę, młotownicę, a nawet nożownicę czy młotkownicę. Tak, wrogowie dostępni są tu w bardzo wielu smakach.

Zresztą korzystanie z osłon wcale przeżycia nie gwarantuje. Przeciwnicy działają bowiem w grupach i niemal zawsze będą się starali zajść gracza (lub graczy – ale o multi to w ramce) z boku. Jeśli źle ocenisz sytuację lub będziesz zbyt wolno reagował na zmiany, skończy się to koniecznością wyboru miejsca odrodzenia. I to często już po kilku sekundach, bo w porównaniu do „jedynki" zauważalnie skrócił się czas niezbędny, by długość paska życia spadła do zera.

To świetna wiadomość. Dzięki temu The Division 2 nie tylko wygląda jak strzelanka, ale w końcu zazwyczaj tak właśnie się w nią gra. I jeśli masz w ręku karabin maszynowy, a z naprzeciwka wybiegnie na ciebie grupka niemiluchów, to po paru sekundach będą martwi, a ty nawet nie będziesz musiał zmienić taśmy na nową. Podobnie jest ze snajperką – jeśli trafisz

Płonie trabancik w lesie, wiatr smętną piosnkę niesie.

Waszyngton jest nudny? Lol, nie grałeś w The Division 2.

w głowę, na której nie będzie maski ani hełmu, możesz być niemal pewny, że jeden strzał wystarczy, by się wroga pozbyć. Oczywiście są też tacy ciężko opancerzeni, jak na przykład młotkowi, co to będą cię gonili w pełnej zbroi saperskiej z wielkim młotem w rękach. Na tych i cała taśma to często za mało, ale realizm na tym nie cierpi, bo to wyjątki, do tego wyróżniające się wyglądem.

Loot, więcej lootu!

Znacznie gorzej wspominam za to pierwsze starcia ze zwykłymi wrogami po zmianie stref podczas przechodzenia głównej kampanii. Co logiczne, mają one przypisane poziomy wrogów. Tyle że choć nigdy nie właziłem do stref, których zalecane levele były wyższe od mojego, niemal zawsze czułem się z początku jak w pierwszym The Division: niby walę w przeciwników jak w strzelance, niby trafiam w głowy, które są w dodatku łyse, a jednak musze opróżnić z pestek niemal cały magazynek, by zrobiło to na kimkolwiek wrażenie. **Różnice pomiędzy przedmiotami, które dzielą dwa czy trzy poziomy, są tu wręcz kolosalne.** Zwłaszcza na niższych levelach, co tylko niepotrzebnie psuje klimat. Bo gdy już jakąś sensowną spluwę w nowej strefie znalazłem, wszystko wracało do normy.

A skoro już przy przedmiotach jesteśmy – tak, jest ich pełno, a ich zbieranie to czysta przyjemność. I nie chodzi wyłącznie o strzelby, pistolety, karabiny, karabinki, pistolety maszynowe i snajperki. Na sobie będziesz miał także maskę, kamizelkę, plecak, kaburę, rękawiczki i nakolanniki. (A także spodnie, koszulki czy okulary, ale to ma już wyłącznie znaczenie estetyczne). Wszystko to ma swoje statystyki, a w lepszych wersjach daje także różne bonusy, jak choćby zmniejszony czas odnawiania zdolności specjalnych, większa szybkostrzelność po zmianie magazynka czy mniejszy rozrzut. Mało? Ubrania łączą się w sety, które zapewniają dodatkowe premie.

Specjalne, jak np. zdolności

Nie można też zapominać o zdolnościach. Standardowo masz do wyboru dwie z ośmiu, jak na przykład autonomiczna wieżyczka strzelnicza, dron, tarcza balistyczna czy samonaprowadzający się granat. W każdym przypadku do wyboru są też przynajmniej dwa warianty dodatkowe. Dzięki temu wieżyczkę da się zmienić w miotacz ognia lub stanowisko snajperskie, granat zaś może się „nauczyć" latać lub rozdzielać na trzy mniejsze, rażące różne cele. Mało? Spoko, są jeszcze modyfikacje. I można im poddawać nie tylko przedmioty będące podstawą zdolności specjalnych, ale także broń. Lepsze celowniki, alternatywne lufy, pewniejsze chwyty to dopiero początek. Szczególnie rzadkie zabawki mają nawet slot na skórki, choć to już akurat bajer, »

30 godzin singla to dopiero początek. A endgame rządzi.

Single a multi

The Division 2 wymaga stałego połączenia z internetem. Gdyby nie to, bez problemu mogłaby jednak uchodzić za grę z singlem. Całą kampanię da się bowiem skończyć, nie wchodząc w absolutnie żadną interakcję z innymi graczami. To zresztą najlepszy sposób, by poznać fabułę, bo ma się dość czasu na spokojne odsłuchiwanie nagrań, oglądanie zrekonstruowanych scenek rodzajowych z przeszłości czy też filmików z enpecami w rolach głównych. Okej, opowiadane tu historie nie są może jakoś szczególnie odkrywcze, ale idzie się przy nich nawet wzruszyć, zwłaszcza gdy się człowiek rozejrzy po okolicy, wyłapując szczegóły, o których wspominali anonimowi mieszkańcy Waszyngtonu. Czy mogło być lepiej, bardziej filozoficznie, wieloznacznie i z potrójnym dnem? A kto by chciał to czytać lub tracić czas na oglądanie?! Przecież to shooter, a nie arcydzieło literatury, o którym będzie deliberowała garstka literatów bez lepszego pomysłu na życie.

Świetnie to widać, kiedy gra się w multi. W drużynie może być do czterech osób, zarówno wybranych spośród znajomych, jak i losowych (o ile dołączyłeś do kogoś potrzebującego pomocy lub też sam o nią poprosiłeś – jeśli tego nie zrobisz, będziesz grał solo). Co ważne, wszyscy zostaną przeniesieni do kopii świata zapraszającego, w razie potrzeby – z automatyczną normalizacją poziomu i przedmiotów. Do wykonania będą zaś misje, które ma akurat do zrobienia zapraszający, choć jeśli jeszcze danego zadania nie robiłeś, zaliczysz je także w swoim świecie. Teoretycznie oznacza to, że zarówno podczas gry solo, jak i w multi wrażenia mogą być bardzo podobne. W praktyce ile razy z kimś grałem, leciało się do przodu, dbając wyłącznie o loot. Co w loot shooterze ma rzecz jasna sens, choć jednocześnie sprawia, że jeśli chcesz poznać fabułę, lepiej grać samemu.

Schron przeciwatomowy? No ba! W dodatku lepszy niż w Falloucie!

Przed malowaniem podłogi dokładnie zabezpiecz folią sufit.

PvP

Możliwe jest wyłącznie w kilku specjalnie wydzielonych strefach, czyli w dark zone'ach. Fakt, to właśnie tam można zdobyć najlepsze przedmioty, więc pokusa, by walczyć nie tylko z enpecami, ale także innymi graczami, jest spora. Z drugiej strony jeśli nie chcesz PvP, nikt cię fizycznie do wejścia do takich stref nie zmusza. Ewentualna śmierć nie stanowi tragedii, chyba że akurat znalazłeś jakiś świetny sprzęt. Bo o ile w PvE zebrany loot pozostaje twój, nawet jeśli sekundę później zginiesz, to w PvP najlepszy, „skażony", sprzęt musisz najpierw przesłać do „czyszczenia". Zanim zaś zabierze go helikopter, może ci zostać brutalnie odebrany. A ryzyko jest jeszcze większe, jeśli grasz sam i trafisz na grupkę znajomych...

Z PvP wiąże się rzecz jasna jeszcze jedna sprawa, czyli balans postaci. Z tym jednak poradzono sobie, po prostu dodając osobny zestaw umiejętności i odrębne levele, dzięki czemu ewentualne problemy z PvE nie wpływają na PvP i odwrotnie.

Czy mi pójdzie?

To już kolejna gra, w której czuć, że robiona była z myślą o nowej generacji konsol. Na obecnej też jednak pójdzie, ba, na Xboksie One X w natywnym 4K! Tyle że na pecetach, nawet ze średniej półki, The Division 2 nie tylko lepiej wygląda (bo sama rozdzielczość to nie wszystko), ale przede wszystkim działa w 60 fps-ach. A nie 30, jak na dowolnej z obecnych konsol. W shooterze to niebo a ziemia. Dlatego jeśli tylko masz wybór (czyli peceta o konfiguracji zalecanej do Full HD i 60 fps-ów: Win 10, Intel Core i7-4790 3,6 GHz/AMD Ryzen 5 1500X 3,5 GHz, 8 GB RAM, GeForce GTX 970/Radeon RX 480), zostaw konsolę i nie psuj sobie zabawy.

który można pominąć bez żadnej straty dla tempa eksterminacji wrogów czy szansy na przeżycie.

Tym, czego lepiej nie pomijać, jest crafting. Znaczy: o ile skończyłeś już podstawową kampanię. Bo w niej wbicie kolejnego poziomu trwa około godziny i po tym czasie można bez problemu zdobyć coś lepszego. Dlatego zanim dobijesz do trzydziestki, najsensowniejszym sposobem rozwoju postaci jest po prostu robienie kolejnych zadań głównych i pobocznych, a coraz to lepsze przedmioty same będą wpadały do plecaka. Co innego, gdy już dotrzesz do endgame'u.

Endgame

Właśnie, endgame, czyli największa bolączka Anthema. Tutaj zaczyna się on nie po zdobyciu 30. poziomu, lecz po ukończeniu ostatniej głównej misji fabularnej. Nie będę zdradzał szczegółów, bo historia jest – jak na strzelankę – całkiem niezła, a do tego wpleciono w nią dbanie o kondycję dwóch osad (z własnymi problemami, czyli zadaniami pobocznymi). Najważniejsze, że zanim zobaczysz ostatni filmik, na ekranie pojawia się komunikat zapowiadający rychłe przejście na serwer w wersji 2.0. I choć mapa w ogólnym zarysie pozostaje ta sama, to nagle pojawia się na niej nowa frakcja, a wiele rzeczy trzeba robić od zera. Tym razem mając za przeciwników także gości z latającymi dronami, chodzącymi mechami czy ubranych w zbroje wyglądające jak power armor z Fallouta, trzymających w rękach nie młot czy shotguna, ale miniguna. Fajne! Tym bardziej że zyskujemy dostęp do nowych misji fabularnych.

Oczywiście w loot shooterze nie to jest najważniejsze, nie powinno więc dziwić, że **poważne zmiany dotyczą także rozwoju postaci i przedmiotów**. Bo choć trzydziesty poziom jest najwyższym, to jednocześnie jest to dopiero początek. Przed tobą pojawia się opcja wyboru jednej z trzech specjalizacji, z własnymi umiejętnościami i niedostępną dla innych bronią specjalną. Tak naprawdę zbieranie punktów dopiero się więc rozpoczyna, tym bardziej że specjalizacje można w bazie przełączać. Dość podobnie wygląda to również w przypadku przedmiotów. Masz już 30. poziom i same topki? W endgamie przedmioty zmienią się w takie na poziomie 250. Grając, będziesz zaś zdobywał jeszcze mocniejsze!

W grze są rzecz jasna także twierdze, klany, potyczki wielu na wielu, a premiera to dopiero początek pierwszego sezonu, w ramach którego pojawią się między innymi trzy duże aktualizacje fabularne czy trzy dodatkowe specjalizacje. Jedyny minus jest taki, że dodatki te będą płatne, chyba że kupiłeś edycję co najmniej złotą.

Plusy ujemne

Jeśli więc chodzi o mechanikę strzelania, loot i endgame, a także fabułę, **„dwójka" zostawia poprzedniczkę daleko w tyle**. Nieco mniej jednoznacznie wygląda to w przypadku oprawy graficznej. Od strony czysto technologicznej silnik został dość mocno poprawiony, ale nic nie poradzę, że biały, zaśnieżony Nowy Jork wygląda lepiej niż zielony, pełen błota Waszyngton. I choć w wielu miejscach nowy silnik pokazuje swoją przewagę, a do tego to przecież shooter online z wielką mapą, taki Anthem pokazał, że można już w tego typu produkcjach oczekiwać znacznie więcej. Lekki zawód sprawiła także oprawa

Abonamentu brak. Mikropłatności – kosmetyczne.

Okiem Papkina

OCENA 5+

The Division 2 to destylat wszystkiego, czego w grach wideo nie znoszę.

Trudno cokolwiek zarzucić technicznej stronie przedsięwzięcia. Scenografia, system oświetlenia, model strzelania, zróżnicowanie lootu, rozbudowany endgame... mógłbym długo wymieniać, co zachwyciło kolegów po piórze, ale właściwie po co, skoro Allor poświęca na pochwały niemal cztery strony? Miejcie jednak z tyłu głowy, że choć The Division 2 to znakomity loot shooter, wciąż jest to loot shooter. Ergo: przedstawiciel gatunku właściwie pozbawionego scenariusza i sensownej reżyserii. Obudowana strzelaniem nakładka na Skype'a, w której rozbudowane dialogi, angażujące cutsceny i kompozycyjne niuanse nie mają prawa zaistnieć. Ośrodki przyjemności w mózgu ma stymulować co innego: moc gromadzonych broni, masek, napierśników i bibelotów, których porównywanie pozwoli wam poczuć się jak księgowy przygotowujący średniej wielkości firmę do audytu.

Mimo pozornego zróżnicowania oferowanych aktywności struktura misji jest boleśnie wręcz prosta. Idź, zabij tych, tamtych, na tym placu, o tam. Korytarz z amunicją. Idź, zabij tych, tamtych, na tym placu, o tam. Korytarz z amunicją. Idź, zabij bossa, na placu, o tam... Gdyby jeszcze obudowano te zadania sensownym kontekstem... ale nie, wypowiadane kwestie mają funkcję co najwyżej białych szumów, a grze nie udaje się zbudować ani szwarccharakteru, ani – po prawdzie – jakiejkolwiek dramaturgii. The Division 2 nie jest tytułem, którego sceny będziemy omawiać z nieznajomymi w pociągu. Nie będziemy snuć dykteryjek o jego bossach przy rodzinnym obiedzie, a przechodząc obok deptaka, nie usłyszymy burzliwych debat na temat fabularnego zakończenia. Świat przedstawiony świeci światłem odbitym, a konkretniej: blaskiem Waszyngtonu. Dystrykt Kolumbia odwzorowano z pietyzmem i technologiczną wirtuozerią... ale poza garstką pamiętnych lokacji (Narodowe Muzeum Lotnictwa i Przestrzeni Kosmicznej!) i postapokaliptycznym sznytem estetycznie gra oferuje niewiele. W sieci znajdziemy setki fanartów Andariel (Diablo II), żaden konwent nie obejdzie się bez cosplayerów z Borderlandsów... tymczasem The Division 2 jest tak nudne i pozbawione wyrazu, że nijak poza medium nie wykroczy.

Dotychczas wydawało mi się, że tylko słabi autorzy wplatają w tekst zaklęcia typu: „produkcja nie ma tego czegoś" albo „tytułowi brakuje duszy"... ale dokładnie taki mam problem z drugą Dywizją. To nastawiony na wieloletnią kapitalizację, pozbawiony własnej tożsamości loot shooter, smutny zwiastun tego, jak w przyszłości mogą wyglądać gry wideo. Rzecz bardzo dobrze wykonana, ale bardzo zła.

dźwiękowa. Muzyka jest okej, odgłosy fajne, do tego brzmią inaczej, gdy walczysz na otwartym terenie, a inaczej w ciasnych pomieszczeniach, metrze czy wielkim parkingu. To jest super – tyle że ktoś tu zbyt mocno poszedł w realizm i spluwom nieco brakuje kopa. A skoro już przy czepianiu się jesteśmy, to trzeba wspomnieć o problemach, które pojawiły się tuż po premierze. Na przykład o błędach normalizacji (ataki się skalowały, pancerz nie), znikających wieżyczkach i minach, jeśli miało się już ekwipunek redukujący cooldowny, czy problemach z animacjami wrogów (wyłączały się). Znikaniem twórcy zajęli się priorytetowo, w parę dni, więc i reszta powinna już odejść w niepamięć.

Plusy dodatnie

Stąd też i bardzo wysoka ocena końcowa. Bo choć oprawa już tak świetnego wrażenia nie robi, a wrogowie są czasami zbyt gąbczaści i trzeba im posłać nieco za dużo ołowiu, **loot już teraz jest tu świetny, a endgame tak rozbudowany, że zawstydzi nie tylko Anthema, ale także dowolne MMO**. A jeśli dodać do tego brak abonamentu i wyłącznie kosmetyczne mikrotransakcje – cóż, jako całość jest to obecnie najlepsza tego typu produkcja na rynku. |CDA|

PEGI ?

PRODUCENT: POLYSLASH
CENA: 80 ZŁ
WESJA PL: KINOWA
MULTI: BRAK

PC: WIN 7/8.1/10, INTEL CORE 2 DUO E8400, 4 GB RAM, INTEL HD 4400

REWOLUCJA FRANCUSKA • GILOTYNA • SALA SĄDOWA

Nie stracił głowy: **Monk**

By uczynić z symulatora sędziego emocjonującą zabawę, wystarczyło osadzić akcję gry w czasach rewolucji francuskiej. W niemal każdej sprawie potencjalnym wyrokiem jest śmierć na gilotynie, a i nasza głowa pożegna się z korpusem, gdy narazimy się nieodpowiednim ludziom.

We. the Revolution

Poza sądem musimy m.in. walczyć o dzielnice Paryża.

Rozprawy, obowiązkowa część każdego dnia Alexisa, przywodzą na myśl Papers, Please. Na sali stawia się oskarżony – od pospolitego rabusia po ekskróla Ludwika XVI – a my odblokowujemy pytania do niego, wiążąc wątki sprawy z kategoriami. Liczba prób jest ograniczona, ale jeśli znamy akta, główną trudnością są niejasne hasła – czasem nie wiadomo, czy do „charakteru oskarżonego" pasuje „weteran", czy raczej „powrót weterana". Rozmowa z delikwentem ujawnia dodatkowe fakty i pozwala wpływać na to, jak na winę zapatrują się sędziowie przysięgli. Jeśli będziemy wydawać wyroki wbrew ich ocenie, ucierpi nasza reputacja, a trzeba też uwzględnić oczekiwania, jakie wobec sprawy żywią trzy miejskie frakcje i familia Fidéle. Ktoś zawsze będzie rozczarowany.

Poruszająca opowieść z historią w tle.

...ou la Mort!

Jeśli nie chcemy dołączyć do biedaków posłanych przez nas na gilotynę, musimy stale kontrolować nastroje, i to nie tylko podczas orzekania. Na reputację wpływają też przemowy wygłaszane do ludu zebranego na miejscu kaźni i narady z osobistościami Paryża – w takich fragmentach włącza się zabawa w przekonywanie. Tu także przeszkadzała mi wieloznaczność haseł. Bo jak ocenić, który z czterech tonów fragmentu wypowiedzi dobrać, skoro został on streszczony jako „kij i marchewka", a nastawienie odbiorcy gra enigmatycznie nazywa „wycofaniem"? Takiego problemu nie ma na szczęście przy wyborach dokonywanych w toku intryg, ujętych już w prostą grę paragrafową. Twórcy często odświeżają zresztą charakter zabawy, pojawia się gra w kości czy walka o kontrolę nad dzielnicami miasta, ale mechanika wszystkich tych dodatkowych atrakcji nie jest rozbudowana.

Wraz z nakładającymi kolejne modyfikatory reputacji wydarzeniami presja rośnie, zwłaszcza w drugiej połowie gry. Gdy ścinałem głowy tylko po to, by ratować tragiczne relacje z arystokracją, nie miałem już swobody decyzji. Czułem też, że część punktów zwrotnych fabuły – opowiedzenie się po czyjejś stronie, rozprawienie się z wrogiem rewolucji w określony sposób – ma ograniczony wpływ na to, co zdecydowali się pokazać scenarzyści. Ba, **tu i tam gra po prostu oszukuje, nie pozwalając zwyciężyć**. Takie ramy mają jednak sens, i to nie tylko ze względu na budżet tytułu niezależnego – dzięki nim bolesna historia Alexisa Fidéle po tygodniu nadal siedzi mi w głowie. |CDA|

Styl graficzny jednych odrzuci, innych urzeczе.

Stawka jest wysoka, więc sprawiedliwe orzekanie prędko ustępuje miejsca karkołomnym próbom przeżycia w czasach niepokoju. I choć **iluzja wolnych wyborów pryska**, nie mam do twórców żalu – niczym terror w oczach jakobina służy to większemu dobru. W tym wypadku: świetnej narracji.

Muszkieter

Krakusi ze studia Polyslash umocowali We. The Revolution w realiach historycznych i **grę ułatwi choćby szczątkowa wiedza z podręcznika** – nie ma tu elementarza, który wyjaśniłby np. relacje jakobinów i żyrondystów. Z drugiej strony kluczowe zdarzenia krwawej dekady po zburzeniu Bastylii stanowią tylko tło historii fikcyjnego bohatera, Alexisa Fidéle. Ten sędzia Trybunału Rewolucyjnego to pijus i hazardzista, który zaczyna wyrastać na prominentnego paryskiego polityka. Ma to swoją cenę – pięcie się po szczeblach rewolucyjnej drabiny wśród postaci takich jak Robespierre i Danton wymaga zdrad i spisków, a Fidéle to także syn, mąż i ojciec dwóch synów. Ten konflikt ról i chaos rewolucji pożerającej własne dzieci splatają się w doskonale napisany dramat. Tragizm postaci podkreślają **liczne, fenomenalnie grające barwami komiksowe cutscenki**.

WE. THE REVOLUTION

OCENA

7+

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 8
AUDIO 7

+ zręcznie napisana, ciężka historia
+ stylizowana oprawa

− wieloznaczności w łamigłówkach
− część wyborów jest iluzją

ANTYRADIO
COMEDY CENTRAL
PC Format
FILMWEB
DEMOTYWATORY.PL

PEGI 7

PRODUCENT: PARADOX INTERACTIVE/TANTALUS MEDIA
CENA: 170 ZŁ
WERSJA PL: NnapisY
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PS4

STRATEGICZNA • KOSMICZNA • KONWERSJA Z PC

STELLARIS™

CONSOLE EDITION

Szanuje inne rasy: **enki**

Od czasu swej pecetowej premiery w 2016 roku Stellaris obrosło w wianuszek mniejszych i większych dodatków, które chętny byłem sprawdzić w nowej, konsolowej wersji.

Na próżno. Stellaris: Console Edition to w rzeczywistości powrót do roku 2017, a konkretniej – podstawowej gry, bez udostępnionych od tamtej pory rozszerzeń. **To jak najbardziej „czyste" wydanie tej znakomitej zresztą produkcji.** Dodatki – w pierwszej kolejności gatunki Plantoids, historie Leviathans i duże rozszerzenie Utopia – trzeba będzie sobie po staremu dokupić. Niby nic w tym zdrożnego, ale szkoda.

Na padzie też wciąga jak czarna dziura.

Lewo – prawo – dyplomacja

Stellaris to, dla przypomnienia, **kosmiczna strategia z aktywną pauzą**, w której na przestrzeni dziesięcioleci mamy za zadanie wypączkować wraz z naszą rasą z rodzinnej planety i podbić – w ten czy inny sposób – galaktykę. Rozgrywka jest wolna od mikrozarządzania jednostkami z typowych RTS-ów, ale skala decyzji, które podejmujemy, sięga i kwestii obsadzania stanowisk odpowiednimi ludźmi, i wdrażania polityk w rodzaju czystek etnicznych czy zaprzęgania do pracy sztucznej inteligencji. Wraz z poznawaniem kosmicznej okolicy poznajemy inne rasy, często o odmiennych etykach i podejściach do współpracy. Znajdą się też cywilizacje prymitywne, które da radę ulepszyć i wykorzystać – jako sojuszników lub niewolników.

Konwersji tytułu na świat grzybków i triggerów podjęli się stali już współpracownicy Paradoksu, Tantalus Media (m.in. konsolowe Cities: Skylines). Okazało się, że przy uważnym rozplanowaniu interfejsu silnik Clausewitz oraz wszelkie zawiłości prowadzenia międzygwiezdnych imperiów nie są takie straszne. Choć ślimacze tempo rozgrywki sprawia, że można podczas gry udawać śmierć kliniczną na sofie, to wciąż po prostu działa!

Obsługę interfejsu bardzo szybko wyjaśnił mi samouczek: krzyżak w lewo daje dostęp do wszystkich ekranów strategicznych, dyplomatycznych i rozwojowych. Krzyżak w prawo to rejestr planet, flot, pojedynczych statków czy frakcji. Góra: zasoby. Dół: najnowsze wydarzenia. I już! I tyle wystarczy. Jedyne dwa problemy, jakie napotkałem podczas rozgrywki, to brak wyjaśnienia, jak zaznaczać więcej niż jedną flotę (co musiałem wykminić sam), oraz przypadkowe wydawanie rozkazów ruchu jednostkom, których nie odznaczyłem („kółko" na padzie miłym tu przyjacielem).

Platynowe słońce

Obsługa mapy analogami to czysta, intuicyjna przyjemność. Oczywiście gracze przyzwyczajeni do krowiego rozmiaru tekstu na telewizorze mogą kręcić nosem, ale uspokajam, lornetki do gry zaprzęgać nie trzeba. Technicznie gra zawodzi tylko przez półtorej minuty po jej włączeniu, bo właśnie tyle muszę na swej leciwej PS4 wyczekać, nim pojawi się jej menu główne. I choć pozostałe tytuły z gatunku grand strategy Paradoksu znam głównie z anegdot, wierzę, iż nawet ich skomplikowane systemy dałoby się w podobny sposób okiełznać, gdyby kiedykolwiek naszła na to wydawców ochota.

Choć nieśpieszne gry nie stronią od konsol, Stellaris: Console Edition to dosadny przykład odmiany tempa. Pięć godzin spędzonych przy tej grze można bez większego żalu zmiąć w kulkę i wyrzucić, by zacząć nową rozgrywkę z innymi ustawieniami. To zresztą historia z życia wzięta (i przypowieść z morałem), aż tyle czasu bowiem zajęło mi zorientowanie się, że gram, kolonizuję, handluję moimi wojowniczymi gadami z Imperium Tzynn, a trofików ani widu. Okazało się, że aby je zdobywać, trzeba grać w trybie iron man, czyli z jednym sejwem. Co zresztą niniejszym uskuteczniam, szukając po galaktyce frajerów chętnych do dołączenia do mojej federacji jako Skyldari. To wciąga! |CDA|

Cztery światy to już państewko.

STELLARIS: CONSOLE EDITION

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 7
AUDIO 9

+ dobry interfejs
+ pełna głębia strategiczna
+ znakomita muzyka

– drobne wady samouczka
– brak dodatków

PEGI ?

PRODUCENT: RED CANDLE GAMES
CENA: OBECNIE WYCOFANA ZE STEAMA (PATRZ: STR. 91)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

PC: WIN 7/8/10 (64-BIT), INTEL CORE I3 3,4 GHZ/AMD A8-7600 3,1 GHZ, 4 GB RAM, GEFORCE 660/RADEON R9 270

HORROR • PRZYGODOWA • P.T.

DEVOTION

Etap rozgrywany na stronicach książki z bajkami. Miłe urozmaicenie i dowód na kreatywność twórców.

Niewielka przestrzeń salonu posłuży do zaprezentowania wielu istotnych wątków.

Ekipa Red Candle podąża szlakiem nieodżałowanego P.T., po trosze również rodzimego Layers of Fear. Zapętla wędrówkę po określonej, choć niezbyt dużej lokacji i ukazuje ją w rozmaitych konfiguracjach, a w tym przypadku również na przestrzeni wielu lat.

Moje własne M4

Ciasna miejscówka to nielichy problem dla twórców, a w Devotion pole manewru naprawdę jest znikome, mamy bowiem do dyspozycji trzypokojowe mieszkanie z mikroskopijną kuchnią, niemal wiecznie zamkniętą łazienką, dochodzącym do apartamentu korytarzem i fragmentem klatki schodowej. Jak na tak klaustrofobicznej przestrzeni upichcić trzygodzinny gameplay? Szczególnie jeśli celujemy w gatunek

Kawał dobrej, klimatycznej gry.

chodzonych przygodówek, a **jedynymi dostępnymi aktywnościami – poza chodzeniem rzecz jasna – jest kolekcjonowanie notatek oraz zbieranie przedmiotów** i odstawianie ich na właściwe miejsca.

W ten zresztą sposób na ogół dokonują się zmiany w świecie gry. Devotion przedstawia nam losy pewnej rodziny od momentu przeprowadzki w 1980 roku, gdy ściany są jeszcze puste, a w salonie znajdziemy karton z bibelotami. Wystarczy je zabrać i odstawić tam, gdzie powinny się znaleźć (np. obrazek powiesić na ścianie, a filiżanki położyć na suszarce), by zaliczyć skok w kalendarzu i zobaczyć to samo pomieszczenie jakiś czas później. Czasem podnosimy przedmiot w jednym roku, a używamy go w innym. Ta prosta sztuczka pozwoliła trzy pokoje na krzyż ukazać w dziesiątkach konfiguracji, podczas różnych sytuacji życiowych, zarówno błahych, jak i istotnych dla naszych bohaterów – jak choćby urodziny córeczki.

Japońska szkoła grozy

Oczywiście mamy do czynienia z horrorem, więc rodzinna sielanka skryta jest w cieniu tragedii i ponurych zdarzeń, które raz za razem atakują nasze zmysły. Historię poznajemy każdym kadrem, nie tylko z garści zebranych notatek. Reminiscencje wydarzeń, dialogi stanowiące echa przeszłości, zdjęcia na ścianach, omamy – wszystko mówi nam o wydarzeniach, których świadkiem były te mury. Jak się okazuje, **przeciętne M4 to wystarczająca przestrzeń dla sprawnego scenarzysty**. Zwłaszcza że metraż, jak wszystko w tej grze, jest elastyczny i dość złudny. Dlatego też salon czasem zmieni się w salę szpitalną lub jeszcze coś innego, a proporcje poszczególnych pomieszczeń co chwilę płatają figla naszym zmysłom.

W przeciwieństwie do Layers of Fear gra nie bombarduje nas na każdym kroku jump scare'ami. Devotion jest pod tym względem subtelniejszy. Ma mocne momenty, silnie inspirowane japońską szkołą horroru, ale **testuje nasze nerwy przede wszystkim klimatem i sprawnie opowiedzianą historią. Przeraża tym, co może, ale wcale nie musi się wydarzyć.**

Wkurza ślamazarne tempo poruszania się naszej postaci. Nie da się przyspieszyć, wszędzie wleczemy się tym samym, spacerowym krokiem, kiwając się przy tym dziwnie na boki. Odległości do pokonania są niewielkie, więc nie jest to może tak frustrujące jak eksploracja w Everybody's Gone to the Rapture, ale fajnie by było mieć możliwość regulowania takich rzeczy. To jednak drobiazgi. Devotion to kawał dobrej gry i nie dajcie sobie wmówić (patrz: felieton na stronie 91), że jest inaczej. |CDA|

Nowe lokum oglądał: **Eugeniusz Siekiera**

Pierwszy raz drgnąłem nerwowo na krześle w trzeciej minucie rozgrywki, myśląc, że przede mną festiwal tanich straszaków. Tymczasem dostałem dojrzałą, gorzką opowieść o bólu, stracie i potwornym poświęceniu. Całkiem nieźle jak na niszowy tajwański horror, o którego istnieniu dowiedziałem się dopiero w dniu premiery na Steamie.

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 7
AUDIO 8

+ mięsisty, ponury klimat
+ przyzwoicie wygląda i kapitalnie brzmi
+ dojrzała, świetnie opowiedziana historia
+ sporo tajwańskiego folkloru

− postać strasznie się wlecze
− dość krótka

PEGI 12

PRODUCENT: AVALANCHE STUDIOS
CENA: 140 ZŁ (PC), 170 ZŁ (PS4, XBO)
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: CO-OP DO 4 GRACZY

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7/8/10 (64-BIT), CZTERORDZENIOWY INTEL CORE I5, 8 GB RAM, GEFORCE GTX 660/ RADEON HD 7870/IRIS PRO GRAPHICS 580

FPS • OTWARTY ŚWIAT • CO-OP • SVERIGE

GENERATION ZERO

Ze śrutem na maszyny czai się: **enki**

W największym skrócie: Generation Zero to theHunter... tyle że tu zwierzyna odpowiada ogniem.

Akcję gry osadzono w alternatywnej wersji historii. Po drugiej wojnie światowej Szwecja zainwestowała w program „obrony totalnej." Łączył on wzmocnienie obrony granic przed domniemanym zagrożeniem ze wschodu z przeszkoleniem obywateli, aby każdy w razie kryzysu wiedział, jak sobie poradzić. A potem przyszedł 14 listopada 1989 roku. Rankiem tego dnia właśnie wracasz z kilkudniowego wypadu na bałtycką wyspę. Gdy dopływasz do brzegu, wystrzelona z niego rakieta niemal cię zabija. Doczłapujesz do plaży i wtedy po raz pierwszy spoglądasz na zupełnie nową, przerażającą rzeczywistość.

Materiały reklamowe Generation Zero wspominają o „grze akcji", a zwiastun skrzy się od wybuchowych starć z maszynami, ale **od razu uczulam, że to jest gra dla cierpliwych**. Dla fanów pieszego włóczenia się po ogromnym otwartym świecie, zaglądania do każdego domu, otwierania każdego auta, a przed naciśnięciem spustu – trzykrotnego zastanowienia się, czy warto. U mnie wyglądało to tak:

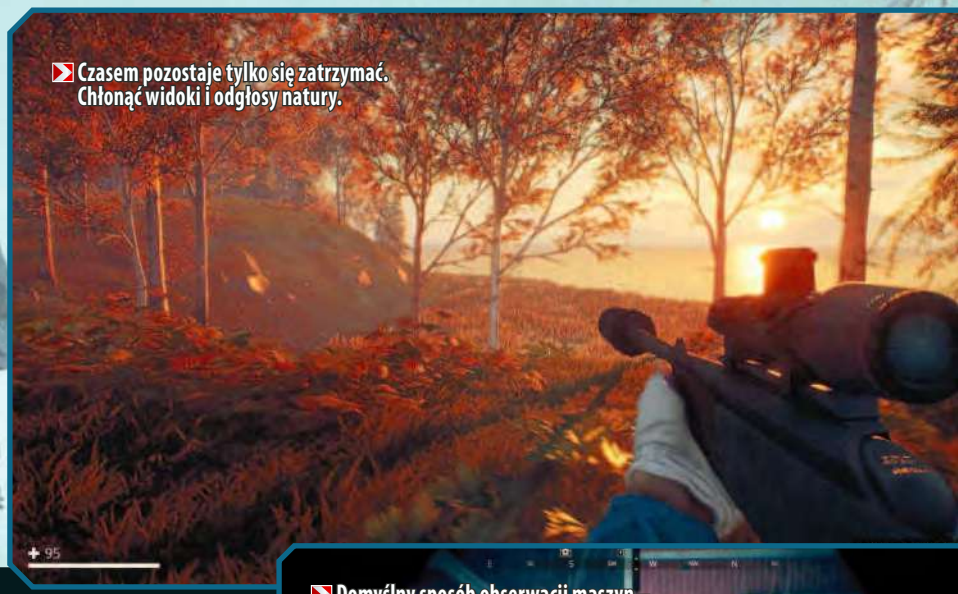
Urokliwe szwedzkie wioski aż skrzą się od skrytek z lootem.

Dzień pierwszy, świt

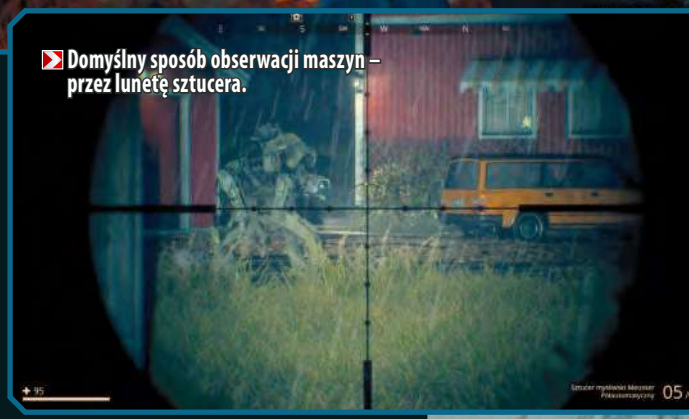
Jedyne, co wiem, to że jest ciemno, cicho i pusto. Wokół ani żywej duszy. Wchodzę do pobliskiego domu i przetrząsam pokoje. Znajduję stary pistolet. Amunicji szukam we wciąż jeszcze błyskającym kogutami radiowozie nieopodal. Jest. Za mną jest tylko morze – jedyne, co mogę zrobić, to pójść wzdłuż drogi, w głąb lądu. Może tam znajdzie się ktoś... Nieludzki ryk, który rozlega się nieopodal, sprawia, że zamieram. Przez kolejne dni usłyszę go jeszcze dziesiątki razy. Zdążę się przyzwyczaić. Ale teraz oświetlam latarką otoczenie i odnajduję źródło hałasu – wygląda jak mechaniczny pies. Albo wilk. Gdy otwiera do mnie ogień, ładuję w niego magazynek. Potem jeszcze jeden. Kilka pocisków trafia we wrażliwe punkty, co wyraźnie sygnalizują niebieskie iskry. W końcu maszyna pada. Jeden zero dla mnie.

Niedługo potem na horyzoncie pojawia się słońce, a ja przystaję w zachwycie nad scenerią. „No tak", przypominam sobie, „silnik Apex, ten sam, co w theHunterze...". **Oświetlona pomarańczowymi promieniami okolica wygląda przepięknie.** Uginające się źdźbła traw; delikatne refleksy na pistolecie; liście, które zrywa z drzew podmuch wiatru. A do tego mój nienowy przecież komputer wyświetla wszystko płynnie w ustawieniach „ultra". Później czułe wulgaryzmy zachwytu będę z siebie wydawał jeszcze wielokrotnie – i wtedy, gdy sceneria zmieni się na rozległe pola uprawne, i w momencie, gdy przywitają mnie pierwsze opady śniegu, które wyścielą okolicę białym puchem.

Popołudnie tego dnia szybko jednak z sielanki zmienia się w ponurą walkę o życie. Zwiastunem kłopotów było nadejście ulewy, w strugach której docieram do wioski Iboholmen. W jej centrum, w otoczonym przez pięć albo sześć mechanicznych psów kościele znajduję kryjówkę i nieco zapasów. Po cichu przeszukuję nawy, wieżę i kilka zaparkowanych przed świątynią samochodów. Gdy jednak biorę w dłonie swój pierwszy sztucer, postanawiam sprawdzić jego skuteczność na maszynach. Ostrzeliwuję je, nie wycho-



Czasem pozostaje tylko się zatrzymać. Chłonąć widoki i odgłosy natury.



Domyślny sposób obserwacji maszyn – przez lunetę sztucera.

dząc z kościoła, do którego mechapsy (później okazało się, że ich nazwa to Gończy) miłosiernie nie chcą wbiec. Tracę prawie wszystkie apteczki, ale ubijam je, co do jednego, i zarabiam pierwszą poważną sumę punktów doświadczenia.

Dzień drugi

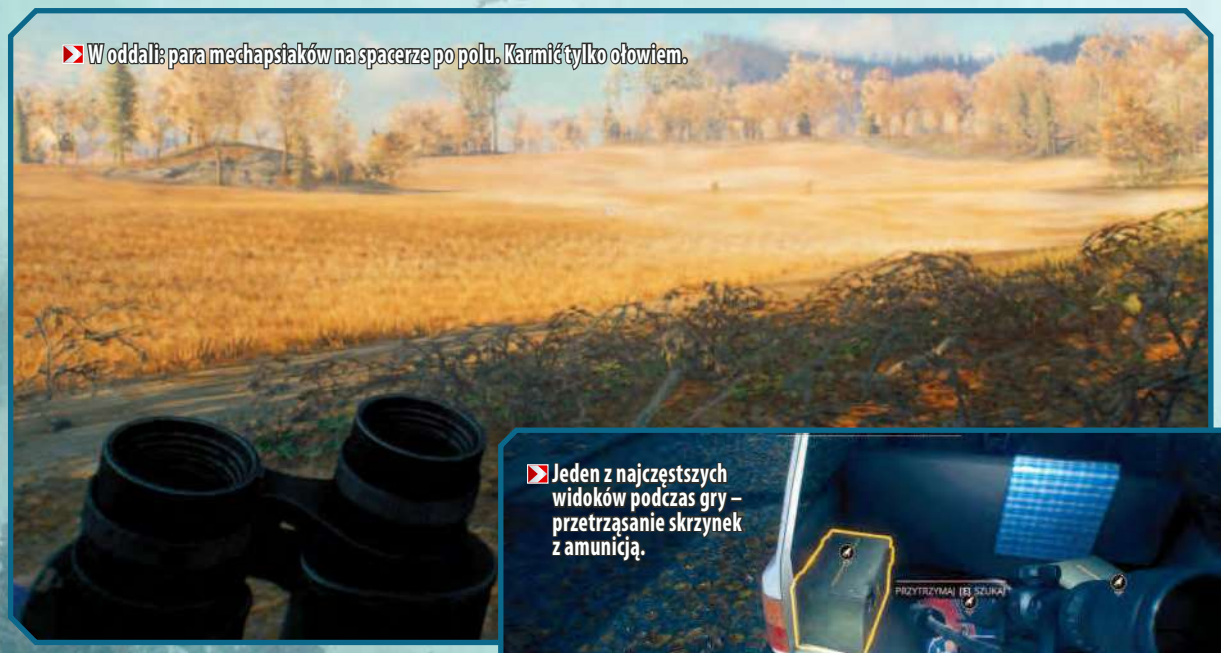
Kompletna zmiana scenerii. Na obrzeżach pierwszego większego miasteczka, Salthamn, znajduję wejście do schronu przeciwlotniczego. Podziemny kompleks urządzony jest tak, jak można byłoby się spodziewać po kraju, który pobudował ich przez ostatnie dziesięciolecia całe setki. Beton, świeża farba, leżanki, toalety, komputery. Na zewnątrz, w Salthamn, nikogo nie ma, i **robi się to coraz bardziej złowieszcze, a tajemnica zniknięcia ludzi – wciągająca**. Przeszukuję kolejne domy, ale odnajduję jedynie zapisy na automatycznych sekretarkach (nagrane w błogosławionym języku szwedzkim – dla mnie ogromny plus, bo jestem jego fanem) i nowy typ maszyn. Lewitujące, skanujące otoczenie Szperacze uzbrojone są słabo, ale w mig potrafią przyzwać posiłki. Mimo to dwa pierwsze, które zauważam, strącam bezlitośnie celnymi strzałami ze sztucera. Przymocowałem już do niego lunetę i tłumik, więc czuję się pewniej. Choć jeszcze nie pewnie.

Za chwilę okazuje się, że słusznie. Mój szturm na opanowane przez maszyny boisko piłkarskie nieopodal kończy się próbą ucieczki i zgonem. A raczej powaleniem. W momencie utraty wszystkich punktów życia kamera oddala się od mojej przystrojonej w znalezione po drodze ciuszki z lat 80. postaci i mam kilka chwil na podjęcie decyzji: umrzeć i odrodzić się w ostatniej kryjówce albo ocucić się strzykawką z adrenaliną. Gdybym grał w co-opie, przyjemność podniesienia mojego młodego ciała z ziemi miałby któryś z moich kompanów. Przy grze solo warto wyczekać, aż maszyny stracą zainteresowanie, i wtedy skorzystać z igły. Brzmi to trochę jak oszustwo, ale pozwala zaoszczędzić czas. A poza tym są w Generation Zero gorzej zaprojektowane elementy.

Dzień czwarty

Kulę się w kontenerze na ciężarówce w bazie marynarki wojennej. Wokół mnie szaleje pandemonium. Gończy i Szperacze przeszukują okolicę rozsierdzone pojawieniem się człowieka. Gdzieś tuż za mną kroczy pierwszy Łowca, którego widzę – dwunożna bestia z karabinem i wyrzutnią rakiet. Za kilka chwil przekonam się, że broń można mu odstrzelić, ale też że kurcząca się w błyskawicznym tempie amunicja każe mi na przyszłość uważniej wybierać, kiedy podejść do starcia, a kiedy przejść niezauważonym. **Teren gry jest ogromny: wioski, gospodarstwa, samochody, ciągniki, schrony, stodoły – niemal wszędzie da radę znaleźć coś przydatnego.** Ale czy warto zaglądać

Ogromny świat, powolne tempo i setki maszyn.



W oddali: para mechapsiaków na spacerze po polu. Karmić tylko ołowiem.

Jeden z najczęstszych widoków podczas gry – przetrząsanie skrzynek z amunicją.

Ramoneski i firany

Podczas gry zbieramy całą garderobę mniej lub bardziej krzykliwych klamotów. Ciuchy wraz z przygrywającą w tle elektroniczną muzyką tworzą dodatkową warstwę atmosfery lat 80., ale twórcy zdecydowali, że niektóre – losowe, wydaje się – części ubioru mają dodatkowe przydatne cechy. Niektóre kurtki chronią lepiej przed pociskami albo zmniejszają widoczność, niektóre buty zwiększają odporność na uderzenie czy ogień itd. Z uwagi na to częściej niestety zobaczymy graczy w tym, co jest przydatniejsze i jednocześnie będące zbrodnią na modzie i poczuciu estetyki.

w każde miejsce? Najwięcej punktów doświadczenia zdobywa się przecież za kończenie misji.

Przejęcie owej bazy marynarki wojennej to jedna z nich. Nie są obowiązkowe. **To otwarta gra, nie prowadzi gracza po sznurku od questu do questu.** Tu wszystko jest opcjonalne. Ale warto szukać tych „fabularnych" skrytek i skrawków informacji na temat tego, co się wydarzyło. W końcu tworzy to naprawdę intrygującą całość.

Dzień piąty, noc

Wypracowałem kilka zasad walki z maszynami, których staram się bezwzględnie przestrzegać. Żadnego strzelania na płaskim, otwartym terenie. W przypadku większej sfory Gończów – próbować niszczyć je wszystkie naraz metodą wabienia radiem ku wybuchowej butli z gazem. Pojedynczo atakować ich z oddali – prosto w „garb" z wybuchowym ogniwem. Zawsze mieć plan ucieczki do jakiegoś wnętrza. Zawsze mieć pełny zapas apteczek w pasku szybkiego wyboru.

To ostatnie to bezwzględna konieczność. Maszyny są szybsze i silniejsze. Przedłużające się starcia z nimi to zawsze kwestia wymiany coś za coś. Jeżeli czegoś bronią, warto poświęcić kilka opatrunków i nieco amunicji na szansę zdobycia lepszego sprzętu albo zniszczenia ich przekaźnika, co daje dużo doświadczenia. To ostatnie przekłada się na **umiejętności z kilku drzewek**. Wśród nich odblokowałem zwiększenie XP za misje (dobre na początek przygody), a także zmniejszenie wykrywalności, zwiększenie zdrowia i możliwość uzyskania informacji na temat maszyn podczas obserwacji lornetką. Zwiedziłem już pierwszy z siedmiu rozległych bunkrów dowodzenia w okolicy. Mam zamiar znaleźć resztę, ale nie wiem, ile czasu mi to zajmie. Siedzę na szczycie wieży kościoła w Saltholmen. W oddali słyszę głuchy łomot, jakiego nie wydaje żadna z maszyn, które do tej pory widziałem.

Dzień... nie wiem który

W rękach tulę sztucer Meusser i strzelbę powtarzalną 12GA. W kaburze – pistolet Klucke 17. W plecaku karabinek Automatgevär 5 i wyrzutnię Granatgevär M/49, dziesięć flar, wytrychy, apteczki i całą masę amunicji. Jestem weteranem starć z maszynami. Na koncie mam dwieście Gończów, dwadzieścia Szperaczy, siedemdziesiąt Kleszczy, piętnastu Łowców i jednego Żniwiarza, którego ostrzelałem z wieży. Tanka nie ubiłem ani jednego. To niezwykle wytrzymałe bestie wielkości domu. Szkoda na nie amunicji, a pałętają się ich po Szwecji całe stada.

Za mną sześćset kilometrów przebytych pieszo i masa niezwykłych przygód. Podróżowałem sam i byłem przewodnikiem dla mniej dowiadczonych graczy. Przemykałem nocą przez rojące się od maszyn miasteczko Kålleby. Rozrywałem ulepszonych Gończów na pasie startowym bazy lotniczej Överby. Zwiedziłem kolejne, ciągnące się setkami metrów korytarze bunkrów. A przede mną wciąż jeszcze ogrom wyspy do zbadania. I wiem, jak dalej się to wszystko potoczy. Wiem, bo pewne wzorce są nie do przeoczenia. Jest tylko sześć typów maszyn. Nie ma pojazdów, więc pozostaje droga na piechotę i szybka podróż pomiędzy kryjówkami. **Developerzy ewidentnie zbudowali zbyt duży świat, by go odpowiednio zaludnić (czy też zamaszynić). Po dwudziestu godzinach do rozgrywki zaczyna wkradać się nużąca powtarzalność.** Czy będą dodawać nowe „gatunki" jak developerzy theHuntera do tworzonych przez siebie ekspansywnych światów? Nie wiem. Mam nadzieję.

Mam nadzieję również, że będą nieustannie poprawiać swoje dzieło. Nauczyłem się, co prawda, żyć z wykrzaczającymi się questami, podwójnymi drzwiami tu i tam czy przenikaniem niektórych maszyn przez ściany podczas potyczek w szczególnie ciasnych lokacjach. Już włączyli na Steamie zapis sejwów w chmurze, ale przed premierą moja haniebna nieuwaga spowodowała, że przy przenoszeniu plików między komputerami nadpisałem sobie sześć godzin rozgrywki. Z jednej strony w tamtej chwili coś we mnie na zawsze umarło. Z drugiej jednak usiadłem do gry raz jeszcze i poszedłem w zupełnie inną stronę, zostawiając sobie straconą wcześniej część mapy na kiedy indziej.

Nieco inny FPS dla cierpliwych.

I wciąż było dobrze, bo **Generation Zero znakomicie trafiło w moje gusta**. Nie oddam ręki za to, że trafi również w twoje, ale z pewnością stanowi powiew świeżego, spokojnego oddechu po przeładowanych akcją i aktywnościami „ubigames" dzisiejszych czasów. No i jest, powtórzę po raz ostatni, piękniejszy od nich wszystkich razem wziętych. |CDA|

GENERATION ZERO

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ 8

WIDEO 10

AUDIO 8

- + nieśpieszna rozgrywka
- + ogromny świat pełen znajdziek
- + piękna grafika
- + co-op i przebieranki
- − błędy, bugi i usterki
- − tylko sześć typów maszyn
- − brak pojazdów

PEGI 3

PRODUCENT: AFTERBURN
CENA: 14 ZŁ (AND, IOS), 18 ZŁ (NS), 20 ZŁ (PC)
WERSJA PL: JEST
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: NS
PC: JAKIKOLWIEK

LOGICZNA • ESTETYCZNA

Golf Peaks

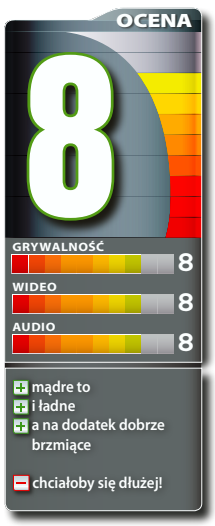
Zaglądasz do dołka, a tam: **spikain**

Wyrzućcie wszystko, co wiedzieliście o golfie – może poza ogólnymi informacjami na temat tego, jak działa piłka, i że trzeba ją wpakować do dołka.

Cała reszta Golf Peaks to autorskie pomysły łódzkiego studia Afterburn – choć da się wśród nich znaleźć podobieństwa do rzeczy już nam znanych. Punktem wyjścia niech więc będzie seria Go (Hitman/Lara Croft/Deus Ex), która opiera się na zbliżonych założeniach. Tutaj również **prowadzimy protagonistę (piłeczkę) do celu przez poziom złożony z indywidualnych pól o różnych właściwościach**. No i też ukazane jest to wszystko w rzucie izometrycznym.

Wykonując ruch, zużywamy jedną z kart przydzielonych nam na początku poziomu. Oznaczone na nich wartości opisują, jaki to ruch będzie (np. o dwa pola) – od nas zależy tylko to, w którą stronę świata skierujemy piłkę oraz którą kartę wykorzystamy. Oprócz zwyczajnych różnic wysokości terenu mamy więc do czynienia z polem narożnym (piłeczka odbija się pod kątem 90 stopni), wodnym (piłeczka topi się i pojawia na polu obok, co również możemy wykorzystać na swoją korzyść), polem wybijającym do góry, a także ruchomymi piaskami czy szorstkim podłożem, które hamuje jakikolwiek poziomy ruch piłki (na szczęście niektóre karty pozwalają również wybić ją w powietrze).

Wszystko to może niektórym zabrzmieć jak przeciętna mobilka, ale Golf Peaks, w przeciwieństwie do takowych, **co jakiś czas pozwala graczowi poczuć się jak geniusz. Grę z tłumu wyróżniają projekty poziomów** oraz nietypowe ruchy, które możemy wykorzystywać, aby dotrzeć do celu. Da się na przykład odbić piłkę od ściany (w praktyce zmieniając liczbę pól, o które możemy poruszyć się przy pomocy danej karty) czy w sprytny sposób wykorzystać dziury i pagórki. Czasami trzeba, czasami tylko można – bo bywa, że wpadamy na rozwiązanie zagadki, którego twórcy nie przewidzieli (albo, co też świadczy o dobrym designie, tylko przed nami udają). Prowokowanie nieszablonowego myślenia oraz nowe pola dodawane w każdym kolejnym świecie sprawiają, że większość poziomów kończymy tym pożądanym w grach logicznych momentem „aha!". Na przykład kiedy dotrzemy do końca levelu, a nie wykorzystamy do tego celu wszystkich kart, które nam przydzielono. Nie jest to produkcja wielka, ale zdecydowanie warta uwagi. |CDA|



PEGI ?

PRODUCENT: PLAYFUSION
OPŁATY: DARMOWA, MIKROTRANSAKCJE
WERSJA PL: PEŁNA (NAPISY)
PC: WIN 7/8/10 (64-BIT), PROCESOR DOWOLNY, 1 GB RAM, KARTA GRAFICZNA Z 1GB

SIECIOWA • KARCIANKA • WARHAMMER

WARHAMMER AGE OF SIGMAR •CHAMPIONS•

Lubi trolle rzygi: **9kier**

Zdecydowanie wolałabym, by na pecety trafiła inna warhammerowa karcianka – niewspierana już Inwazja.

OCENA **6**

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 6
AUDIO 3

+ nietypowa, angażująca mechanika
+ questy dzienne i arena
+ dodatkowe kampanie i kosmetyka ze skrzynek
+ darmowe kampanie dające łatwe skrzynki...

– ...ale czasem tylko tym z season passem
– inwazyjne, smutne mikrotransakcje
– mobilny charakter wersji na PC
– męczące, powtarzalne audio

To jednak efekt przede wszystkim sentymentu, a nie przytyk do Warhammer Age of Sigmar: Champions. Tu – choć przez pierwsze mecze niezbyt ogarniałam, co się dzieje na mapie, co robią te wszystkie iksy(*) i dlaczego karty nie chcą działać tak, jak w teorii powinny – wraz z doświadczeniem przyszła ulga, a następnie iskra zaangażowania. Niewielka w porównaniu z tą, która niegdyś rozpaliła we mnie miłość do Hearthstone'a, ale wystarczająca, by parokrotnie utrzymać mnie przed ekranem do późna.

Dziecko we mgle

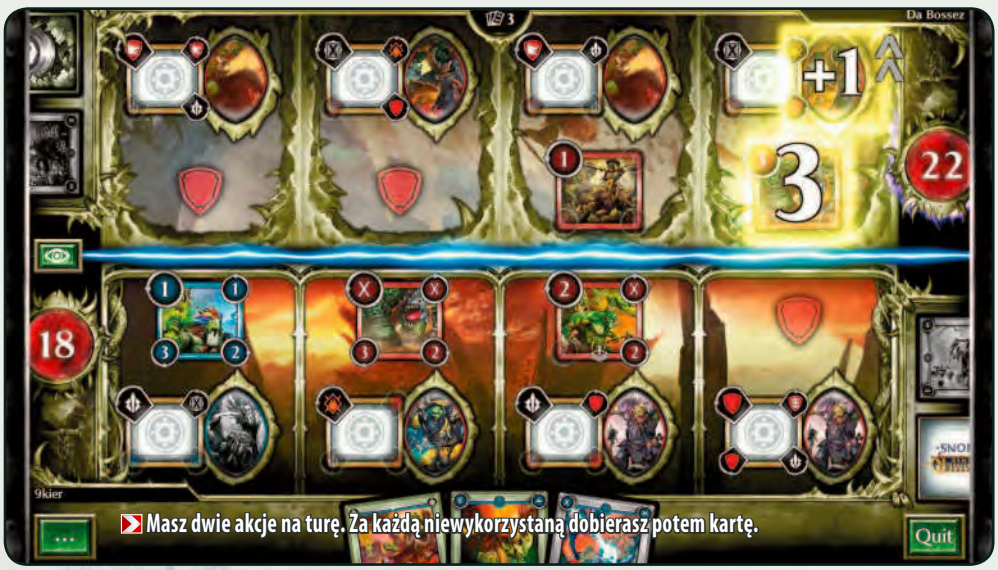
WHAoSC występuje zarówno w formie fizycznej, jak i cyfrowej(**) – na pecetach i smartfonach. **Paskudny, niewygodny, kafelkowy interfejs przystosowany do miziania paluchem oraz pojawiająca się na każdym kroku zachęta do płacenia** to mechanizmy typowe dla gier mobilnych i trudno nie mieć wrażenia, że wersja na blaszaki potraktowana została po macoszemu. To biedny port, w którym w kółko leci ten sam utwór i da się włączyć tryb ograniczenia liczby klatek w celu oszczędzania baterii, a nie można nawet zmienić rozdzielczości.

Nie pomaga fakt, że choć mechanika okazała się wcale nie taka trudna, **lichy samouczek nie przygotowuje należycie na wejście w dorosłość**. Zasady nie przypominają niczego, co widziałam u konkurencji, i polegają na obracaniu się wystawianych kart (jednostek, zaklęć i umiejętności) co turę oraz odpalaniu tym samym rozmaitych efektów. Chodzi oczywiście o to samo co zwykle – obniżenie hapeków oponenta do zera – ale gra się w to inaczej niż w większość popularnych karcianek, choćby dlatego, że jednostki nie mają punktów życia. Schodzą z boiska, gdy przyjdzie ich pora albo wskutek efektu niektórych kart. Warto dodać, że każda połowa stołu to czwórka czempionów, wyposażonych w możliwość korzystania z różnych rodzajów kart oraz wykonywania questów – aby odblokować błogosławieństwa postaci, trzeba zagrywać kolejno konkretne typy kartoników.

W całym Chaosie jest kosmos

Z czterech dostępnych frakcji najwięcej meczów rozegrałam Chaosem, a później Zniszczeniem (Destruction, czyli orkowie). Do dyspozycji są jeszcze nieumarli oraz Porządek (Order), ale ten ostatni interesował mnie mniej więcej w takim stopniu jak gry AAA. Umiejętności testowałam najpierw w czasie potyczek z AI, a potem w ograniczonych czasowo solowych kampaniach, które nieraz kopały tylko moich żołnierzy tworzących biedne, tylko-nieco-lepsze-niż-podstawowe talie. Właśnie w tym trybie – ciągle update'owanym – spędziłam gros czasu, więcej nawet niż w PvP i na arenie, na którą w zasadzie tylko zajrzałam. **W kampaniach łatwo zdobyć skrzynki**, więc...

...było mi bardzo smutno, gdy okazało się, że niektóre z tych nagród – podobnie jak inne niekosmetyczne przywileje, takie jak tańszy crafting kart czy możliwość wykluczenia frakcji/gracza z matchmakingu – są dostępne tylko dla osób z season passem (24 zł za miesiąc). Musiałabym pograć kolejne kilkadziesiąt godzin, by stwierdzić, czy karcianka PlayFusion to pay-to-win, ale **nazywanie dziennymi nagrodami czegoś, co trzeba sobie kupić za walutę premium**, jest jakieś takie lekko obrzydliwe. Dlatego grzecznie podziękuję. |CDA|



(*) Efekty kart odpalają się tylko w przypadku cyferek lub symboli obracania. Iksy nie robią nic.
(**) Wersja na PC pozwala zresztą skanować fizyczne karty.

TĘ WYJĄTKOWĄ GRĘ PRZYGODOWĄ ZNAJDZIESZ W mediaexpert

Zapraszamy do TRUBERBROOK

12
www.pegi.info

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
NAPISY
cdp

© 2019 Headup GmbH, all rights reserved. www.headupgames.com
© 2019 btf GmbH, all rights reserved. www.btf.de

cdp btf HEADUP

PEGI ?

PRODUCENT: ATOMTEAM
CENA: 54 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE 2 DUO/AMD PHENOM II, 2 GB RAM, GEFORCE GTX 260/ RADEON HD 4670/INTEL HD 4600

POSTAPOKALIPSA • TURY • FALLOUT

ATOM RPG

Odczyt przedstawił: **DaeL DaeLowicz DaeLow**

Wajna. Wajna nikagda nie mieniajetsja. Tak przynajmniej uważają Rosjanie z AtomTeam, którzy postanowili – na przekór Bethesdzie – udowodnić, że formuła dwóch pierwszych części Fallouta wcale nie jest przestarzała.

Wojna wybuchła w 1986 roku. W przypływie szaleństwa Stany Zjednoczone i Związek Radziecki rzuciły się sobie do gardeł, zalewając świat atomową pożogą. Ale ludzkość nie zniknęła. Na radioaktywnych stepach Matki Rosji wciąż tli się życie. W ruinach starego świata, wśród rdzy niszczejącej technologii, powstają osiedla i wspólnoty. Wraz z nimi pojawiają się nowe konflikty. 19 lat po apokalipsie z bazy wojskowej organizacji A.T.O.M. wyrusza młody kadet. Jego zadaniem jest odnalezienie zaginionej ekspedycji generała Morozowa. I wszystko poszłoby świetnie, gdyby żołnierz nie został ograbiony z całego sprzętu podczas pierwszej samotnej nocy. Może to odrobinę zbyt wygodny zwrot akcji, a może po prostu komentarz na temat życia we współczesnej Rosji...

I tak zaczyna się nasza przygoda na pustkowiach Związku Socjalistycznych Republik Radioaktywnych. Odnajdziemy tu instalacje wojskowe i ruiny miast. Napadną na nas dzikie zwierzęta i obłąkani ludzie. Spotkamy bandytów i osadników – czasem trudno będzie odróżnić jednych od drugich. A wszystko to przeżyjemy, obserwując akcję z lotu ptaka, walcząc w trybie turowym i co chwila cofając się myślami do końca lat 90., kiedy to na postapokaliptyczne pustkowia zabierał nas Interplay, nie Bethesda. Innymi słowy: jest prawie jak w pierwszym Falloucie – tylko tak trochę bardziej przaśnie, swojsko... i topornie.

Tisze jediesz...

Prawdę powiedziawszy, **pierwsze wrażenia nie należą do najprzyjemniejszych**. Rozwinięta kreacja postaci może wprawdzie mile połechtać obszar mózgu odpowiedzialny za nostalgię, ale chwilę potem Atom RPG raczy nas fatalnym, nudnym samouczkiem. Może dla purystów będzie to powrót do korzeni („misja świątynna" w Falloucie 2 dostarczała podobnych wrażeń), ale ja wolałbym jak najmniej tego typu atrakcji.

Jeszcze bardziej od wolnego początku przygody rozczarowuje szata graficzna. Nie ma się co oszukiwać – nie znajdziemy tu dynamicznego oświetlenia, a niektóre modele wręcz rażą swą brzydotą. Nawet ekrany ładowania (a zobaczymy ich sporo!) prezentują nierówny poziom. Najgorsze jest jednak to, że **oprawa graficzna autentycznie utrudnia grę**. Przy maksymalnym oddaleniu kamery (a jest to widok najwygodniejszy) na nic nie zda nam się funkcja podświetlania przedmiotów, z którymi możemy wejść w interakcje. Te najmniejsze pozostaną niewidoczne.

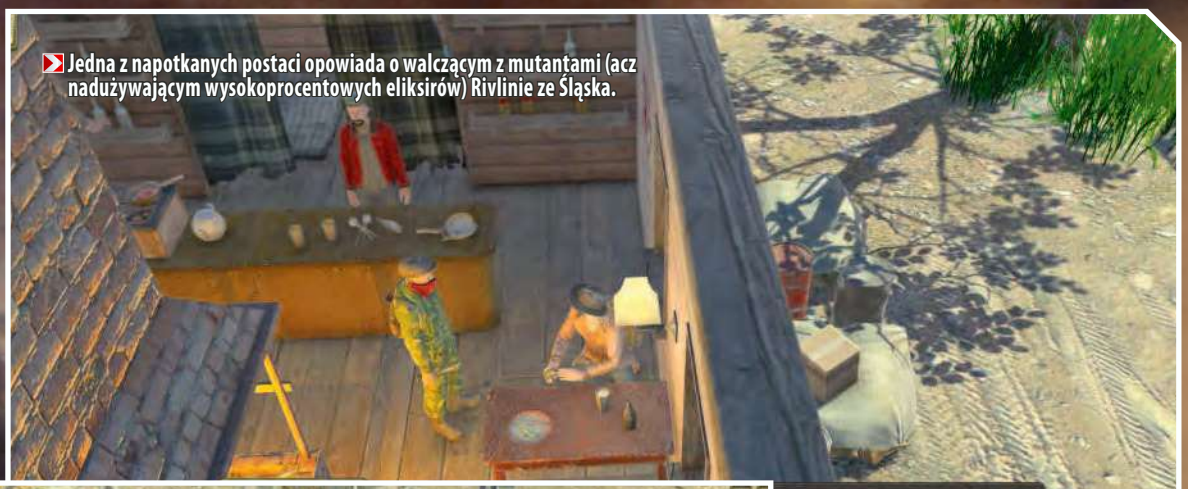
Niewiele lepiej prezentuje się interfejs. Choć trudno w to uwierzyć, jest jeszcze mniej intuicyjny i bardziej chaotyczny od tego, którym uraczył nas pierwszy Fallout. Irytujących drobiazgów, które powinny były zostać wyeliminowane na etapie testowania, są tutaj dziesiątki. By nie być gołosłownym – dziennik zadań jest mało czytelny i niezbyt pomocny, a handel niepotrzebnie żmudny. Na późniejszym etapie gry pilnowanie wszystkich questów oraz wymiana towarów to istna mordęga.

...dalsze budiesz

I byłbym już skłonny potępić tę grę w czambuł, gdyby nie to, że po kilku godzinach wędrówki po dziurawych rosyjskich drogach miałem problem z tym, by się od Atom RPG oderwać. **Staroszkolne rozwiązania – jak się okazuje – mają też swoje zalety.** I nie chodzi tu tylko o uderzenie w nostalgiczne nuty.

Atom RPG nie uraczy nas retrofuturyzmem jak Fallout. Ale i tak ma swój klimat.

Tekstury i modele dobrze wyglądają tylko ze sporej odległości.



Jedna z napotkanych postaci opowiada o walczącym z mutantami (acz nadużywającym wysokoprocentowych eliksirów) Rivlinie ze Śląska.

Miłośnicy turowej walki będą w siódmym niebie.

Sen o Van Burenie

Nowa epoka w historii Fallouta zaczęła się w 2004 roku, wraz z wykupieniem praw do tytułu przez Bethesdę i rozpoczęciem prac nad trzecią częścią gry. Ale wcześniej również Interplay pracował nad własną wersją Fallouta – określaną nazwą kodową Van Buren. Gra używała trójwymiarowego silnika, ale – podobnie jak Atom RPG – utrzymywała pseudoizometryczną perspektywę z lotu ptaka. Elementy fabuły Van Burena ostatecznie znalazły się w stworzonym przez Obsidian Entertainment Fallout: New Vegas. Ale niewykluczone, że o „prawdziwym Falloucie 3" jeszcze usłyszymy. Pięć lat temu prawa do nazwy zarejestrowało studio inXile Briana Fargo.

Weźmy na przykład dialogi. Próżno szukać w rosyjskim indyku jakiegokolwiek voice actingu (i całe szczęście, wziąwszy pod uwagę jakość anglojęzycznej narracji w intrze). Zdjęcie kagańca, jakim jest konieczność nagrywania kwestii dialogowych, dało wszakże scenarzystom prawdziwe pole do popisu. Nie dość, że **możemy pogadać z każdym z setek enpeców, to na dodatek rozmowy te będą dłuższe i po prostu ciekawsze niż w większości współczesnych erpegów**. Na radioaktywnych stepach ZSRR każdy ma jakąś historię, czasem smutną, czasem rozbrajająco zabawną. I owszem, dialogi są czasem przetłumaczone w sposób niezgrabny (grałem w wersję anglojęzyczną), a humor bywa do tego stopnia rosyjski, że aż hermetyczny... Ale przyjemnie jest zawędrować do małego miasteczka i wysłuchać starego księgarza, który streści nam książkę J.R.R. Tolkiena, opowiadając o tym, jak proletariusze Śródziemia zorganizowali plenum, by rozprawić się z Pierścieniem, którego ostatecznie pozbył się mały żydowski chłopiec.

Bogactwo dialogów oraz napotykanych postaci ma również przełożenie na strukturę questów. Gra **ani razu nie stawia przed nami zadania, które rozwiązać da się na tylko jeden sposób**. I zaręczam, że inwestowanie punktów w retorykę to jedna z najmądrzejszych decyzji, jakie można podjąć, rozwijając postać wędrowca. A dodać trzeba, że questy są naprawdę ciekawe i przywołują skojarzenia szczególnie z drugą częścią Fallouta. Nawet najbardziej sztampowe zadanie „wybicia szczurów" ma w sobie potencjał.

Gdy dodać do tego całkiem solidną mechanikę turowej walki i interesujące elementy survivalu (rzecz niesłychana – nasza postać musi jeść, by żyć!), dopełnia się obraz produkcji, która – jeśli tylko damy jej szansę – potrafi wciągnąć na długie godziny. I to właśnie największy triumf tej gry – **pomimo ogólnej mizerii strony audiowizualnej trudno oprzeć się czarowi pokrytej rdzą Rosji**.

Najpierw mnie rozczarowała, później nie mogłem się oderwać.

Powstańcie, których dręczy głód!

Atom RPG to gra, którą trudno jednoznacznie ocenić. Z jednej strony, jako duchowy spadkobierca uwielbianych przez graczy dwóch pierwszych części Fallouta, już na samym starcie zaskarbia sobie dużą dozę dobrej woli. Ale jednocześnie jest to produkcja, która wymaga od gracza sporej dozy determinacji, nim odsłoni swoje atuty. Tym bardziej, że początki wędrówki po pustkowiach są dość trudne i niejeden raz kierowana przez nas postać zakończy przedwcześnie swój żywot.

Zapewne nie każdemu przypadnie też do gustu zrusyfikowany klimat atomowej apokalipsy. Fallout uwarunkował nas, by wypatrywać na pustkowiach pozostałości amerykańskiej XX-wiecznej kultury – od art déco po science fiction – a więc tego wszystkiego, co określa się mianem „Americana". Atom RPG, choć kipiący od nawiązań do kultury popularnej, zastępuje amerykański blichtr pewną siermiężnością. Ale to też ma swój urok.

Nade wszystko zaś trudno pozbyć się wrażenia, że Atom RPG **to wciąż produkcja niedoszlifowana**. Owszem, gra wyszła z fazy wczesnego dostępu jeszcze w grudniu zeszłego roku, ale każdy kolejny patch (w tym ostatni – marcowy) wprowadzał istotne, by nie rzec radykalne, zmiany. Również w tym można dostrzec zaletę, bo jeśli developerom z AtomTeam nie braknie zapału i determinacji, to prędzej czy później osiągną swój cel i dadzą nam grę na miarę pierwszych Falloutów. Na razie warto jednak pamiętać o jej problemach i ograniczeniach. **Tęskniącym za gramiInterplayu polecam Atom RPG bez wahania.** Jeśli na dodatek posługujecie się sprawnie językiem rosyjskim – będziecie wniebowzięci. Pozostałym polecam odrobinę cierpliwości. Pożywiom – uwidim. |CDA|

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ 8

WIDEO 4

AUDIO 6

+ postradziecka postapokalipsa
+ dobra mechanika walki
+ ciekawe questy

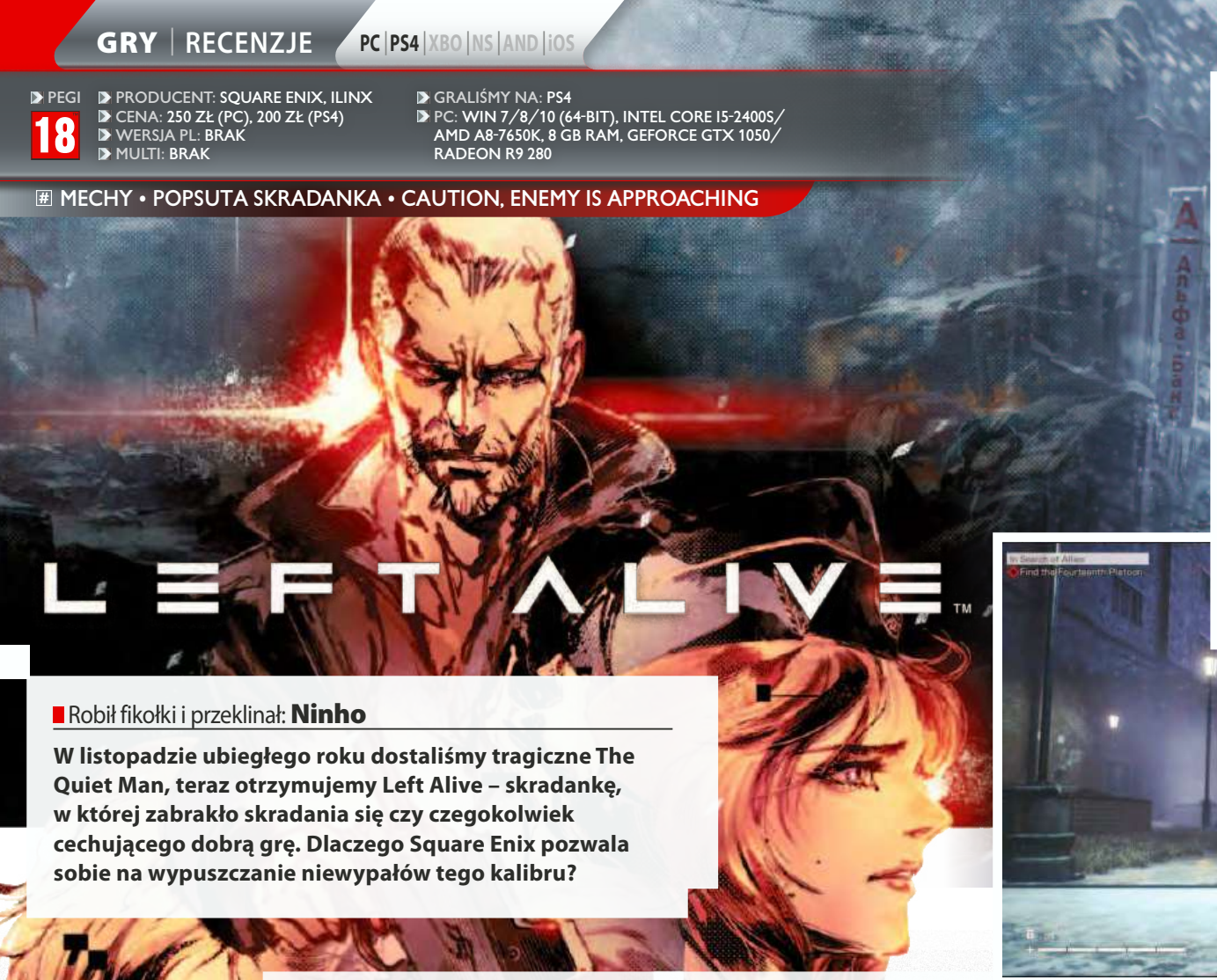
− słaba grafika
− irytujący interfejs
− brak polskiej wersji językowej
− niedoróbki w tłumaczeniu anglojęzycznym

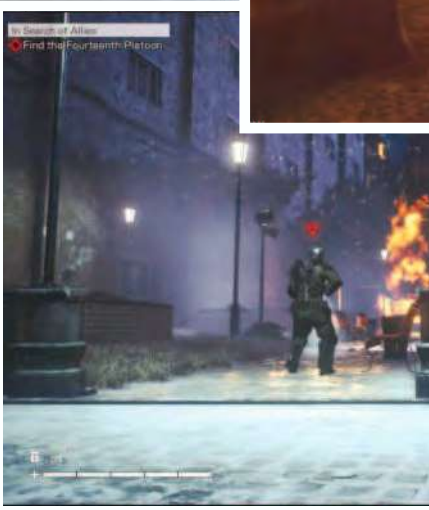
PEGI 18

PRODUCENT: SQUARE ENIX, ILINX
CENA: 250 ZŁ (PC), 200 ZŁ (PS4)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PS4
PC: WIN 7/8/10 (64-BIT), INTEL CORE I5-2400S/ AMD A8-7650K, 8 GB RAM, GEFORCE GTX 1050/ RADEON R9 280

MECHY • POPSUTA SKRADANKA • CAUTION, ENEMY IS APPROACHING





Robił fikołki i przeklinał: **Ninho**

W listopadzie ubiegłego roku dostaliśmy tragiczne The Quiet Man, teraz otrzymujemy Left Alive – skradankę, w której zabrakło skradania się czy czegokolwiek cechującego dobrą grę. Dlaczego Square Enix pozwala sobie na wypuszczanie niewypałów tego kalibru?

Choć w wielu miejscach jako producenta gry wpisuje się jedynie Square Enix, to tytuł tworzyło studio podległe molochowi, Ilinx, znane głównie z serii Gundam Breaker. Kluczowe pozostaje jednak to, że jest to firma, która nigdy nie podejmowała się tak dużego przedsięwzięcia. W szeregach zespołu tworzącego Left Alive znalazło się jednak kilka znanych nazwisk. Niech za przykład robi Yoji Shinkawa, czyli człowiek stojący za projektami bohaterów i mechów w serii Metal Gear Solid oraz dyrektor artystyczny Death Stranding. To naprawdę duży kaliber i tym dotkliwsza porażka wydawnicza.

Co z oczu, tego nie widać

Inna sprawa, że kwestie, za które odpowiadali faktyczni weterani branży, wypadły na tle reszty całkiem nieźle. Projekt miejsca akcji, miasta Novo Slava, jest bardzo dobry, nawet modele postaci nie są złe, a walka mechami (Wanzerami) to bodaj najlepszy element całej rozgrywki. Tyle tylko, że wszystko to zostało zasypane zwałami gruzu, spod którego nie sposób się wygrzebać. To właściwie główny problem Left Alive – **każdy dobry element, który wybija się ponad resztę, zostaje bardzo szybko sprowadzony na ziemię przez szereg niedoróbek**.

Weźmy choćby fabułę – zawiązanie akcji i walka o przeżycie trzech bohaterów w ogarniętym wojną mieście to być może nie najbardziej kreatywny sposób na rozpoczęcie opowieści, ale daje solidne podwaliny pod przyzwoitą historię. Problem w tym, że dostajemy fatalnie napisane postacie, których motywacje nie trzymają się kupy. Tylko jedną kieruje chęć zemsty, pozostałe pchają się w wielkie niebezpieczeństwo i brną w głąb międzynarodowej intrygi wbrew zdrowemu rozsądkowi zamiast uciekać z Novo Slavy, gdy nadarza się pierwsza okazja. Kiedy gra odkrywała kolejne karty historii, zastanawiałem się: co oni tu robią? Tego nie dowiemy się nigdy, bo **dostaliśmy płytkich, pustych w środku bohaterów, dopełnianych przez fatalny voice acting**, którego na miejscu twórców wstydziłbym się do tego stopnia, że wolałbym wypuścić grę bez niego.

Mało tego, po 10-, 15-godzinnej kampanii nie otrzymujemy nawet wszystkich odpowiedzi. Aby je poznać, wypadałoby Left Alive zaliczyć raz jeszcze. To żart równie słaby jak sama gra. W ogromnych bólach przebrnąłem przez jednorazowe spotkanie z tym potworkiem – nikt nie zmusi mnie do ponownych katuszy.

Skradanki nie stwierdzono

Ale przecież bez dobrej fabuły wciąż można nieźle się bawić, prawda? Nie tym razem. Do tego potrzeba by przyjemnej rozgrywki, której w Left Alive nijak nie uświadczymy. **Z dosłownie każdym elementem gameplayu jest coś nie tak.** To skradanka, w której skradanie zwyczajnie nie działa. Przede wszystkim, wbrew zapowiedziom, twórcy nie zapewnili wielu ścieżek, którymi można przemierzać poziomy – dwie drogi to maksymalna liczba, jakiej się doliczyłem. I zawsze jedna była siłowa, druga „cicha".

Cudzysłów jest nieprzypadkowy, bo na dobrą sprawę z ciszą nie ma to nic wspólnego. Możemy iść w kucki i to właściwie tyle. Nie pomyślano nawet o tym, by umożliwić bezgłośną eliminację przeciwników. Dlatego też najpierw podkradamy się tuż za plecy wrogiego żołnierza, by następnie przyłożyć mu z metalowej rury czy innej łopaty. Chowania zwłok też nie przewidziano. Koniec końców najlepszą taktyką na przechodzenie kolejnych etapów jest więc wykorzystywanie przewrotów w przód. Stracimy trochę punktów życia, przeciwnicy nas zobaczą, zaczną strzelać, ale wystarczy, że schowamy się na chwilę, by o nas zapomnieli. O nich nie zapomina natomiast sztuczna inteligencja, w którą wyposażeni są nasi bohaterowie – Koshka informuje bohaterów o tym, dokąd udać się następnie. Jej „Caution, enemy is approaching" rozbrzmiewa dziesięć razy na minutę, nawet wtedy, gdy przeciwnik po prostu stoi w sporym oddaleniu od budynku, w którym się znajdujemy. Świętym ten, którego nie doprowadzi to do szewskiej pasji.

Dla samych tekstur ognia warto Left Alive... nie odpalać.

Chowanie się jest dla słabych, prawdziwi gracze fikają koziołki.

Walka Wanzerami to jeden z nielicznych udanych elementów rozgrywki.

Front Mission

Left Alive osadzone jest w uniwersum Front Mission. Gry z serii, której sukces oparty jest w dużej mierze na umiejętnym opowiadaniu historii, pozwalają graczom zasiąść za sterami potężnych mechów, Wanzerów. Seria zyskała w Japonii sporą popularność, jednak tylko pięć części zostało oficjalnie zlokalizowanych i wydanych poza nią. Left Alive jest piątym spin-offem i 15. grą w uniwersum.

Półinteligenci

Kolejnym gwoździem do trumny jest AI przeciwników oraz cywili, których powinniśmy ratować w ramach misji pobocznych. O pierwszych już wspominałem, zajmijmy się drugimi – po odnalezieniu i nakłonieniu do ucieczki musimy ich odeskortować do najbliższego schronienia. Nie byłoby to specjalnie uciążliwe, gdyby nie fakt, iż znajdują się w środku działań wojennych, a nic nie robią sobie z zagrożenia i lecą na łeb na szyję wprost pod karabiny żołnierzy. Stąd też nie miałem wyrzutów sumienia, omijając potrzebujących (tylko jednej kobiecie „pomogłem" popełnić samobójstwo – akt ten został tak źle wyreżyserowany, że nie wywołał we mnie żadnych emocji), bo wystarczająco dużo nerwów straciłem podczas wykonywania głównych misji.

Te rozgrywają się na dość dużych, otwartych mapach – w kolejnych dzielnicach ogarniętego wojenną pożogą miasta. Otwarte są one jednak tylko połowicznie, bo **poza wyznaczonymi przez twórców ścieżkami specjalnie nie poszalejemy – bo szybko zginiemy**. Nawet pomimo mocno rozwiniętego craftingu. Możemy zrobić kilka rodzajów bomb, pułapek itp. – szkoda tylko, że jest tego za dużo i kończy się na tym, że wykorzystuje się zaledwie dwie, trzy opcje. A jeszcze większy żal, że choć wszystkie postacie potrafią sklecić rozwijany drut kolczasty, granat dymny czy bombę z opóźnionym zapłonem, to już tłumika do broni niekoniecznie. Kolejnym, zdecydowanie większym minusem jest natomiast cały interfejs – nieczytelny i zbyt zawalony informacjami, przez co trudno się w nim odnaleźć.

Spóźniony o epokę

Jedynym bodaj plusem zabawy są natomiast momenty, gdy zasiadamy za sterami Wanzerów. Czuć potęgę mechów, a eksterminowanie wrogów, którzy przed chwilą mieli nad nami przewagę liczebną, sprawia satysfakcję. Szkoda tylko, że tych sytuacji jest niewiele, a kiedy już przychodzi do starć z bossami (czy to w Wanzerze, czy na piechotę), są one rozczarowujące. Podobnie jak cała walka, która frustruje ze względu na skopane hitboksy oraz zupełnie niezniszczalne otoczenie.

Na koniec zostawiłem natomiast to, co jako pierwsze rzuca się w oczy. **Oprawa graficzna straszy – to poziom wczesnego PS3.** Użyty w grze silnik Orochi 4 nigdy nie był wykorzystywany do tworzenia tak realistycznej grafiki, a tytuły na nim powstałe nie wyróżniały się urodą. Co gorsza, w Left Alive za brzydotą nie idzie dobra optymalizacja, bo zdarza się, że na zwykłym PS4 płynność spada poniżej 30 klatek na sekundę. Na dobrą sprawę trudno wskazać cokolwiek w pełni pozytywnego w Left Alive. To gra kiepsko napisana, kiepsko zrealizowana, paskudnie wyglądająca, niewiele lepiej brzmiąca. Omijać należy szerokim łukiem – wystarczy, że ja cierpiałem, wy nie musicie. |CDA|

Każdy dobry element gry przysypano zwałami gruzu.

OCENA

3

GRYWALNOŚĆ 2
WIDEO 4
AUDIO 4

- + ładne concept arty
- + ciekawy setting
- + Wanzery są okej
- − wygląda jak gra z PS3
- − AI wrogów
- − voice acting
- − motywacje bohaterów i fabuła
- − fatalny interfejs
- − przekombinowany crafting
- − zepsute hitboksy
- − animacje WSZYSTKIEGO
- − AI ratowanych cywili
- − popsute elementy skradankowe
- − grze zdarza się nie trzymać 30 klatek!
- − rozczarowujące walki z bossami

PEGI 18

PRODUCENT: FROMSOFTWARE
CENA: 210 ZŁ (PC), 230 (PS4,XBO)
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PS4
PC: WIN 7/8/10 (64-BIT), INTEL CORE I3-2100/AMD FX-6300, 4 GB RAM, GEFORCE GTX 760/RADEON HD 7950

SADYZM • MASOCHIZM • PRZYSPIESZONE SOULSBORNE

Jednoręki bandyta: **Berlin**

Jesień. Wichura
po ziemi mknie w ucieczce
maleńki świetlik?

Issa (1819)

SEKIRO
SHADOWS DIE TWICE

Parafrazując jednego z producentów psiej karmy, przypomnę wam, że „chihuahua zupełnie nie zdają sobie sprawy ze swego niewielkiego rozmiaru. To odważne, energiczne i pewne siebie psy, które potrzebują konsekwentnego i łagodnego szkolenia". Jeżeli mieliście kiedykolwiek do czynienia z tą rasą, to wiecie dobrze, że te małe niepozorne kulki są agresywne jak cholera – ale nikt nie zwraca na to uwagi, bo... no bądźmy poważni: co ci zrobi pies, którego przecież rozgnieciesz, jak na niego usiądziesz przez przypadek, bo się zakopał gdzieś w kocu na kanapie.

Japońskie słowo „Sekiro", imię głównego bohatera nowej gry FromSoftware, oznacza jednorękiego wilka. Ma to sugerować – parafrazując tym razem Wikipedię – niezależność, zamiłowanie do wolności i bezkresnych przestrzeni, drapieżność i siłę. Po ponad 50 godzinach spędzonych przed telewizorem zdecydowanie skłaniam się do tego, że następca Soulsów i Bloodborne'a nazywa się tak, jak się nazywa, tylko dlatego, że napis „Chihuahua", oddający charakter rozgrywki o wiele lepiej niż jakiekolwiek Wilki, na okładce wyglądałby trochę idiotycznie.

おはようございます

Wiem, że zanim zaczęliście czytać, spojrzeliście już na ocenę. Zacznijmy więc od podsumowania, a potem cierpliwym spróbuję wyjaśnić ze szczegółami, co, jak i dlaczego. Kluczową informacją jest to, że Sekiro rozpatruję w odniesieniu do Soulsów, na których wyrosło – dlatego narzekać będę BARDZO dużo, ale **pomimo tego narzekactwa pamiętać musicie, że podstawa jest solidna, a gra jest mimo wszystko bardzo dobra**. Poza tym niezależnie od tego, jak wielkimi fanami Dark Souls i Bloodborne'a jesteście, istnieje duże prawdopodobieństwo, że Sekiro się wam z jakiegoś powodu nie spodoba. Ja, mając już łącznie ładne kilkaset godzin wbitych w grach FromSoftware, jestem chyba najbliżej tak zwanych „uczuć mieszanych". Daleko mi zarówno do niemal bezkrytycznego zachwytu (którym recenzenci zalali Metacritica, stawiając dziewiątki z góry na dół), ale i jakiegoś totalnego rozczarowania, które usprawiedliwiłoby jakikolwiek numerek poniżej ósemki. I najgorsze jest to, że **uwielbiam niektóre fragmenty Sekiro – jednocześnie jednak po prostu nie znoszę wielu innych**.

Problem mam z tym, że trudno mi sprecyzować, dla kogo właściwie jest ta gra – pewien niemiecki filozof ze spektakularnym wąsem uznał, że dzieło jego życia **jest dla wszystkich i dla nikogo** i właśnie trochę tak jest z Sekiro. To produkcja dla tych, którzy chcą poświęcić jej czas i wiedzą, na co się piszą – trudno jednak tak naprawdę wiedzieć, na co człowiek się pisze, kiedy średnia ocen to 90%, a wszyscy wokół wydają się zachwyceni. I tak, jest się czym zachwycać, ale jednocześnie warto pamiętać, że ten zachwyt jest jedyną w swoim rodzaju pułapką, w którą się

Wielka Małpa, jeden z najlepszych bossów. Znak jakości.

Miotacze ognia w XVI-wiecznej Japonii? Pewnie, czemu nie.

Bardziej Metal Gear Rising niż Dark Souls czy Bloodborne.

wpada, spędzając czas przy Soulsach: chodzi o ten szał endorfin, adrenalinę i przyspieszone tętno w momencie, kiedy upierdliwy boss wreszcie padnie. Trudno nienawidzić Sekiro, mając w głowie te wspaniałe momenty, kiedy pokonało się coś, co wydawało się nie do pokonania – ale jednocześnie **NIGDY nie byłem tak blisko rzucenia padem o ścianę, jak przy tej akurat grze**. Dlatego właśnie dwanaście razy zastanowię się, zanim komukolwiek ją polecę.

Bo Sekiro jest jedyne w swoim rodzaju. To FromSoftware'owa wersja klasycznego wysokobudżetowego blockbustera – **sadomasochistyczne fan fiction na temat Uncharted**. Jest jak wcieranie sobie w dziąsła sproszkowanej płyty, na której kiedyś był Tomb Raider.

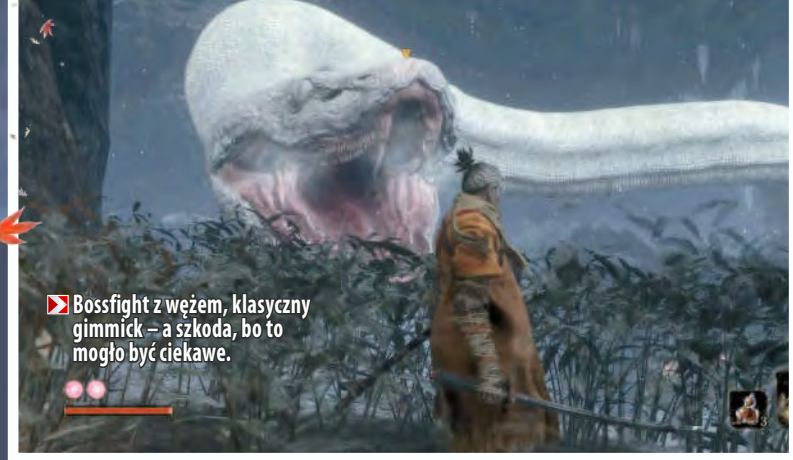
もういっかい。

Poprzednie gry From opowiadały przede wszystkim o tym, że przeciwników należy bić po kostkach – jeżeli to, z czym się walczyło, w ogóle miało kostki. Mieliśmy do czynienia z POTWORAMI przez duże P i równie dużą resztę liter, czyli wielgachnymi gnojami zajmującymi czasami pół ekranu, a czasami więcej. Jak takie coś grzmotnęło, to nic dziwnego, że pasek życia znikał w trybie natychmiastowym – był w tym zresztą pewien rodzaj okrutnego poczucia humoru, które uwielbiałem. W Sekiro jest zupełnie inaczej. Niemal wszystko, co trzeba ubić, jest humanoidalne, rzadko kiedy wiele większe od głównego bohatera. Całość została przyspieszona – na oko siedem tysięcy razy – a i poczucia humoru w tej grze zbyt często nie uświadczycie(*). Sekiro z reguły nie jest zabawne. Jest ekwiwalentem okładania się po twarzy drutem kolczastym.

Non omnis moriar

W Sekiro pojawił się całkowicie nowy mechanizm: możliwość wskrzeszania się podczas walki. Jeżeli ktoś cię ubije, to możesz zdecydować się umrzeć (wracasz do tutejszej wersji ogniska) albo próbować dalej. Pierwsze odrodzenie jest darmowe (i dostajesz je, odpoczywając przy ognisku), kolejne trzeba ładować, zabijając wrogów. Niektórzy bali się, że ułatwi to grę – nic takiego się nie stało, a prawdopodobnie właśnie przez to From postanowiło podkręcić poziom trudności. W pewnym momencie masz więc na przykład do wykorzystania takie trzy rezurekcje i idziesz walczyć z bossem, który ma trzy formy – nie możesz jednak wstać z martwych trzy razy w trakcie jednej fazy walki. Wskrzesić możesz się tylko raz na fazę.

(*) Małpy ratują sytuację. Zobaczycie.



Bossfight z wężem, klasyczny gimmick – a szkoda, bo to mogło być ciekawe.

Chociaż poziom trudności gier jest tematem czysto subiektywnym, przeglądając internet, widzę jednak, że konkluzja jest następująca**: Sekiro sprowadzi cię do parteru, nauczy pokory, wymusi naukę grania naprawdę dobrze**, bo inaczej po prostu zatniesz się na którymś bossie i równie dobrze możesz sprzedać płytę. Wszystkim wydawało się, że to samo można było powiedzieć o Soulsach – dopiero teraz widać jednak, jak wiele w tych grach dawała możliwość pakowania punktów w statystyki i mnogość dostępnych buildów. Miałeś problem? Mogłeś pójść farmić przez kilka godzin i wrócić, żeby pośmiać się przeciwnikowi prosto w twarz.

W Soulsach, jeżeli chcieliście być opancerzoną sardynką, która ledwo się rusza, ale przynajmniej ataki wrogów jej niestraszne, to mogliście. Woleliście być turlającym się w bieliźnie piromantą amatorem miażdżącym wszystkich wielką maczugą? Proszę bardzo. **W Sekiro gra się inaczej – tylko w jeden sposób. Agresywnie.** Masz jeden miecz i jedno wdzianko, a twoje podstawowe umiejętności to bicie, blokowanie, parowanie i skakanie. Bijąc, pozbawiasz wrogów zdrowia. Parując w idealnym momencie, pozbawiasz ich „postury". Trik polega na tym, że teoretycznie możesz wrogów tym mieczykiem w ogóle nie dziabać, a po prostu zbijać im posturę: jak ci się uda zapełnić ten pasek, to niezależnie od tego, ile zdrowia im zostanie, da się ich zdjąć widowiskowym finisherem.

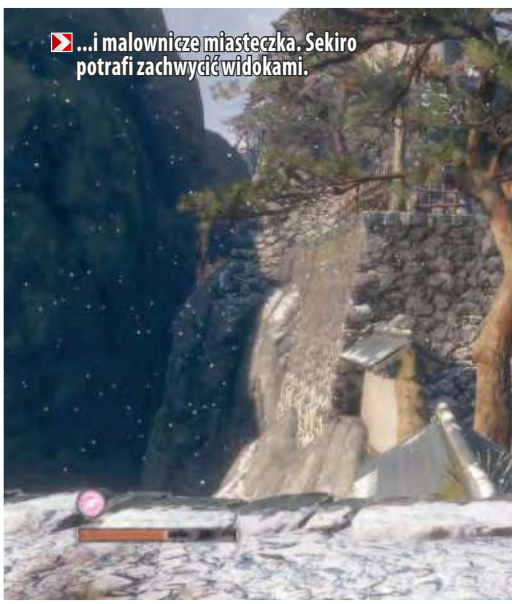
W praktyce nie jest tak prosto – bić musisz, bo im mniej życia ma przeciwnik, tym wolniej regeneruje się jego postura. Twoje ataki mają przy tym moc raczej żartobliwą, więc projektanci dostali niemal kompletną dowolność w wymuszaniu konkretnego podejścia do konkretnego wroga. Jest więc boss, któremu postawa regeneruje się natychmiastowo i po prostu musisz go bić, żeby coś osiągnąć. Ale jest też inny, przy którym bicie w ogóle nie ma sensu i po prostu trzeba nauczyć się rytmu parowania. Są wreszcie ich mieszanki, ale wszyscy mają jedną cechę wspólną: nigdy nie możesz się zatrzymać. **Nie możesz być w defensywie, bo za defensywę się płaci** – albo oberwiesz w końcu nieblokowalnym atakiem, albo rozwalona zostaje twoja postura i złapiesz one-hit-kill na twarz, albo po prostu umrzesz z nudów w siódmej minucie trzymania bloku, widząc, że to do niczego nie prowadzi.

Jak okładanie się po twarzy drutem kolczastym.

Trzeba więc wiedzieć, kiedy parować, atakować, kiedy unikać ciosów dashem, a kiedy skokiem – i każdy gracz ma problemy z czymś innym. Soulsy też były grami o uczeniu się wrogów – zapamiętywaniu wzorów i rytmu uderzeń – ale nigdy nie na taką skalę jak Sekiro. Dochodzi do tego jeszcze jedna kluczowa sprawa: wytrzymałość wyleciała, czyli możesz sprintować i uderzać, ile chcesz. Gra została przyspieszona przy tym do absurdalnego poziomu, charakterystycznego głównie dla japońskich slasherów, i po paru godzinach siedzenia przy niej patrzenie na letsplaye z „szybkiego" Bloodborne'a jest jak patrzenie na grających w szachy w kisielu.

I oglądanie tych pięknych gameplayów może zmylić – podobnie jak wysokie oceny w recenzjach. Tymczasem w Sekiro albo jesteś agresywnym mistrzem miecza, rytmu i reakcji – wtedy twoje walki rzeczywiście wyglądają jak samurajska wariacja na temat Bayonetty – albo w miarę normalnym graczem, który nie wychował się na slasherach i bijatykach. Wtedy przypominasz chihuahuę, która dużo szczeka i biega dookoła wroga, próbując go podgryźć w nogę, kiedy akurat nie patrzy. Przejrzawszy internet, przypuszczam, że większość z nas zalicza się do tego drugiego gatunku.

Płonące wioski...



...i malownicze miasteczka. Sekiro potrafi zachwycić widokami.

ぐあいがわるいです。

Pierwsze dwadzieścia godzin w Sekiro spędziłem, próbując oduczyć się wszystkiego, czego nauczyły mnie Soulsy. Kolejne dziesięć uczyłem się grać na poważnie. Właśnie **gdzieś w okolicy 30-35 godziny zacząłem się naprawdę dobrze bawić** – ale byłem już tak zmęczony, że poświęcałem na kolejnych bossów zdecydowanie zbyt dużo czasu, żeby jeszcze kiedykolwiek chciało mi się na nich patrzeć. Może wrócę do tej gry, może nie – nie jestem w stanie tego teraz ocenić, potrzebuję urlopu od FromSoftware.

Kiedy dotarłem do końca, stwierdziłem, że podtytułem Sekiro powinno być „O jeden krok za daleko". **To byłaby perfekcyjnie zrobiona gra, z idealnie wyważonym poziomem trudności, gdyby projektanci byli w stanie powstrzymać się przed dodaniem „tej jednej rzeczy" do niemal każdego bossa.** Prawie wszyscy, których na drodze spotykasz, mają jakiś taki jeden atak, jeden ruch, jedną upierdliwość, która sprawia, że fantastyczna walka potrafi zmienić się w irytującą mordęgę. A to koleś ma łuk (i wyciąga go w ułamku sekundy, żeby strzelić serią błyskawicznych niemal idealnie naprowadzających się na ciebie strzał), a to ma ataki zaprojektowane tak, żeby sekwencja różniła się tylko ostatnim (i jeden nie robi ci nic, a drugi to instakill), a to ma cztery formy, kiedy trzy by spokojnie wystarczyły. O tym, że wielu ma chorą liczbę punktów życia, przegiętą moc ataków, a czasami jeszcze absurdalne zasięgi na atakach, nawet nie wspominam, bo to było już zmorą dodatków do „dwójki" i „trójki" Dark Souls.

Owszem – parę pojedynków zapamiętam na bardzo długo, bo nawet kiedy dostawałem po tyłku, to czułem, że wszystko jest idealnie sprawiedliwe i dobrze wyważone(**). **Zdecydowanie za często jednak miałem wrażenie, że po prostu przegięto** – że wystarczyło zachować te triki na NG+ odblokowywane po pierwszym przejściu, żeby Sekiro stało się ciut bardziej przystępne, mniej irytujące, a przy tym o wiele przyjemniejsze w odbiorze. Żeby pierwsze przejście było rozgrzewką przed kolejnymi – w tej chwili nie mam najmniejszej ochoty się męczyć po raz kolejny, wiedząc, że czeka mnie to samo, ale wszyscy będą jeszcze większymi gąbkami na obrażenia.

Moja nowa ręka

Tajemnicą nie jest, że jednoręki wilk ma jedną rękę. Zamiast drugiej ma protezę. Można ładować do niej przeróżne narzędzia (wyrzutnię shurikenów, siekierę niszczącą drewniane tarcze, wyrzutnię petard, włócznię itp.), a także te narzędzia ulepszać (shurikeny kręcące się dodatkowo po uderzeniu, rzucanie petardami dookoła, a nie tylko pod siebie). W każdym momencie możecie przerzucać się pomiędzy trzema przyrządami, ale korzystanie z nich wymaga zużywania „spirit emblems", waluty kupowanej za pieniądze przy ognisku albo znajdowanej na levelach (latającej w powietrzu, czasami wypadającej z wrogów). Bawcie się każdą dostępną opcją i pamiętajcie o tym, żeby z nich korzystać – szczególnie w momentach, w których się gdzieś zacięliście. Bardzo prawdopodobne, że ten boss, który od godziny bije was po twarzy, nie ma pojęcia, jak radzić sobie z petardami, i ogłuszając go na chwilę, po prostu zaciukacie go w minutę.

Się rozwinę się

Nie ma już klas postaci – zamiast nich są umiejętności, które kupuje się za zdobywane w trakcie gry punkty doświadczenia. To kilka różnych drzewek koncentrujących się na różnych tematach – od klasycznych skilli pasywnych (regenerowanie zdrowia za udany finisher, większy limit waluty do korzystania z umiejętności, lepsze skradanie się), przez nowe umiejętności (możliwość kontrowania ataków włócznią), rozszerzenia protez (opcja szybkiego dolecenia do przeciwnika i zaatakowania tuż po rzuceniu shurikenem, atak zaraz po zaczepieniu linki z hakiem o przeciwnika), aż po nowe ciosy (typu „jak trzymasz blok i uderzysz, to zrobisz coś takiego...") i tym podobne. Warto czytać opisy i myśleć o tym, z czego się korzysta – polecam też rozglądać się po grze, bo niektóre drzewka trzeba odblokować w konkretny sposób (np. znajdując gdzieś jakiegoś enpeca).

Mówię jednak o pewnym podejściu do grania, które możecie sobie złagodzić, jeżeli tylko macie ochotę. Niektórzy soulsowi gracze starają się przy pierwszym podejściu nie ułatwiać sobie walk przedmiotami i umiejętnościami. Sekiro z kolei, właśnie tym przegiętym poziomem trudności, zdaje się czasami wymuszać korzystanie z przeróżnych umiejek i ułatwiaczy – sprawia tym samym, że możesz poczuć się ze zwycięstwem trochę gorzej, niż mógłbyś. Bo wydarłeś je, „oszukując", bo nie zasługujesz. Jest więc czarownik, który swoją magią (samonaprowadzające pociski, czasami aura wokół) nabija ci pasek statusu „przerażenia", którego zapełnienie oznacza natychmiastową śmierć. Wystarczy jednak użyć przedmiotu niwelującego działanie tego statusu, a potem drugiego, podbijającego moc obrażeń na ten typ przeciwników, żeby przejechać się po kolesiu walcem. Jest inny, którego trzecia forma zabija jednym uderzeniem, ale wystarczy w odpowiednim momencie rzucać mu pod nogi petardy, żeby wybić go z rytmu i złapać parę darmowych strzałów, co pozwala wykończyć go bez żadnego problemu i bez stresu. I tak dalej, i tym podobne – z jednej strony dobrze, że da się niektóre walki przejść łatwiej, z drugiej strony fajniej byłoby bez takiej konieczności.

ありがとうございます

Grałem w Sekiro przed premierą – to specyficzne doświadczenie, bo nie ma »

(**) Tu też małpy ratują sytuację. I inne zwierzę jeszcze. Fantastyczna walka.

Okiem enkiego

OCENA 8

Uwielbiam krzyżować ostrza z zaludniającymi świat gry zwykłymi mobkami. Te króciutkie, „samurajskie" wymiany ciosów zapewniające kolejne minidziałki endorfin. Cieszę się z możliwości fruwania po mapach na lince z hakiem. Z głupich podskoków nad szerokimi wymachami wrogów i surowego, ale wciąż satysfakcjonującego systemu skradankowego. W żadnej innej grze FromSoftware nie zwiedzało mi się świata tak przyjemnie. Ale nie chcę, jak Berlin, czekać do 30. godziny na to, by zacząć czerpać przyjemność z walk z bossami. Przez pierwsze godziny gra nie zrobiła nic, by przekonać mnie do podejmowania ryzyka. Przecież mam nielimitowany sprint. Przecież mogę robić wokół nich kółka i czekać, aż się mocniej zamachną, by ich wtedy dziabnąć raz w nerkę. Tak ubiłem czterech dużych i drugie tyle małych „szefów" Sekiro. I bawiłem się przy tym kiepsko. Nie pomogła wspomniana przez Berlina miałkość fabularna, absolutny brak zachwytów, olśnień i minizawałów, z jakimi, chcąc nie chcąc, kojarzę gry Miyazakiego i spółki. To wciąż znakomita gra, wciągająca, ale nie genialna.

Nie na wszystko da się wspiąć, ale wertykalność robi robotę!

W odróżnieniu od Soulsów walka z tłumami przeciwników jest tutaj na porządku dziennym.

dokąd sięgnąć po poradę czy komu ponarzekać (już teraz widzę, że społeczność wynajduje sposoby radzenia sobie z problemami, na które nie wpadłem, a i dobrze się patrzy na setki komentarzy ludzi marudzących na to samo, na co ja marudziłem). Jedną z kluczowych rzeczy, które sprawiły, że chciałem grać przed premierą, jest jednak poczucie odkrywania świata stworzonego przez From – coś, co wspaniale pamiętam z Soulsów i Bloodborne'a. Wiecie, czytanie opisów przedmiotów, składanie historii z porozrzucanych wszędzie skrawków, próba odkrycia nowych mechanizmów i systemów na własną rękę.

W Sekiro tego wszystkiego nie ma, a jak jest, to w śladowych ilościach. Historia jest prosta (ktoś chce być nieśmiertelny i potrzebuje do tego kogoś, kto nie chce być nieśmiertelny, więc wszyscy się biją – ktoś wygra, wtedy odpal odpowiednie zakończenie), a do tego opowiadana słabymi dialogami. Nawet opowieści poboczne mają zaskakująco mało niedopowiedzeń, a i przedmioty nie ratują sytuacji, bo skoro nie ma broni i fatałaszków, na które można przerzucić krótkie tekstowe historyjki, to większość znajdowanych rzeczy to powtarzalne śmieci i pierdoły, które nie opowiadają niczego. Lokacje, przez to, że nie jesteśmy już przyklejeni do podłogi, są budowane pod ładne widoki (piękne horyzonty i panoramy), ale z mniejszym przywiązaniem do detalu, który był tak charakterystyczny dla Soulsów.

Nie czułem tym razem, że cokolwiek odkrywam – szedłem raczej po liniowych korytarzach (chociaż tym razem, dzięki lince z hakiem, pociągniętych też w górę, a nie tylko na szerokość), aż docierałem do ściany z trudnego bossa. Wtedy zmieniałem kierunek i szedłem po sznurku w inną stronę, aż trafiałem do jeszcze trudniejszego bossa. I tak w kółko – odbijanie się od ścian i przechodzenie puentowanych trudną walką fragmentów oddalonych od siebie czasami o minutę, a czasami o dziesięć, i znajdowanie w międzyczasie kolejnych kawałków porcelany (do wabienia wrogów) czy popiołu (do rzucania im go w twarz w trakcie walki), których później już nawet nie chce się podnosić.

Mało jest w Sekiro poplątanego level designu pokroju Firelink-Burg-Parish, a więcej „segmentów" oddzielonych od siebie korytarzami. Niektóre to wielkie pokoje z bossami, inne to place zabaw w wersji mikro – niemal zagadki logiczne (w jakiej sekwencji pozbyć się wszystkich, żeby móc spokojnie ubić minibossa), co ładnie współgra z dosyć pretekstowym elementem skradankowym. Sekiro nie stało się nagle jakimś Metal Gear Solid, nie bójcie się – po prostu **usankcjonowano w nim przegięte backstaby z pierwszych Soulsów**, co pozwala myśleć o pokonywaniu popcornowych wrogów na drodze do bossa w trochę inny sposób niż zwykle. Wreszcie możesz więc przejść niektóre segmenty tak, żeby nikt cię nie zauważył, i mieć z tego frajdę. Czy to już wystarczy, żeby nazywać grę „skradanką"? Nie wiem, dla mnie – niekoniecznie.

だいじょうぶです。

Nie jestem więc zachwycony Sekiro – zabrakło mi wielu rzeczy, które uwielbiam w Soulsach. Brakuje mi budowania postaci, brakuje mi historii, brakuje mi naprawdę ciekawych, dziwnych bossów. Dostałem zamiast tego wszystkiego bardzo porządną, bardzo trudną i satysfakcjonującą produkcję, której nie mógł wypuścić nikt inny, tylko FromSoftware. Najgorsze jest jednak to, że **po tych dziesiątkach godzin, jakie przesiedziałem przed telewizorem, zostaję z lekkim poczuciem... straconego czasu**. Pokonałem paru bossów, którzy wydawali mi się nie do pokonania, zobaczyłem parę ładnych widoczków, przeszedłem parę ciekawych poziomów – ale nie wyniosłem z tego nic poza poczuciem, że jestem w stanie grać w Soulsy na poziomie trudności hard. Ale co z tego? Wiedziałem to już wcześniej, bo ostatecznie to i tak tylko jeden trik: nie poddawać się. Teraz decydujcie sami, czy macie na to czas i ochotę. |CDA|

SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE

OCENA

8+

GRYWALNOŚĆ 8

WIDEO 8

AUDIO 8

- + badzo dobra, rzetelna gra
- + jak wejdziesz w rytm, to sprawia dużo przyjemności
- + bezkompromisowy krok w konkretnym kierunku
- – ale też o jeden krok za daleko w każdą stronę związaną z poziomem trudności
- – i o jeden krok za mało w tych, które były super (słabawa historia, brak nawet pretekstowego „fashion souls")
- – niewiele naprawdę niesamowitych bossów, lokacji

Pomoc z niebios

Po śmierci traci się połowę zdobytych pieniędzy i połowę zdobytych punktów doświadczenia – jeżeli macie wbite np. trzy niewykorzystane poziomy i jesteście w 3/4 zdobycia kolejnego, to po przegranej pasek ekspa wam się mocno skurczy. Ale też nie zawsze: macie 30% szansy na to, że niebiosa zainterweniują i nie stracicie nic. Im więcej będziecie umierać, tym bardziej procent spadnie, bo tak sobie projektanci wymyślili i ubrali to w błahe fatałaszki fabularne. Jeżeli bardzo wam na powrocie do tych 30% zależy, to wykorzystujcie przedmiot, który czasami dostaniecie, czasami znajdziecie, czasami kupicie. Pod warunkiem, że wam zależy. Nie musi.

POZNAJ MAGICZNY ŚWIAT

DRIFTLAND
THE MAGIC REVIVAL

NAJCIEKAWSZA STRATEGIA OSTATNICH LAT

PREMIERA
18.04.2019

DODATKOWA ZAWARTOŚĆ
PLAKAT I ARTBOOK

KUP W mediaexpert

12

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
NAPISY
cdp

cdp STAR DRIFTERS

©2019 Star Drifters Sp. z o.o. Wszystkie znaki handlowe i nazwy należą do swoich prawowitych właścicieli. Driftland: The Magic Revival i jego logo jest znakiem handlowym Star Drifters Sp. z o.o. Wszystkie prawa zastrzeżone.

PEGI 16

PRODUCENT: KOEI TECMO GAMES
CENA: 215 ZŁ (PC), 198 ZŁ (PS4), 219 ZŁ (XBO)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: DLA 2 OSÓB

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 10, INTEL CORE I5-4690 3,5 GHZ, 8 GB RAM, GEFORCE GTX 770

BIJATYKA • EROTYKA • JAPONIA

DEAD OR ALIVE 6

Patrzy na falujące biusty: **Krigore**

Mógłbym w tym miejscu pochwalić serię za tradycję, ciekawą mechanikę walki czy nawet wkład w historię bijatyk. Pozwólcie jednak, że tym razem będę płytkim troglodytą, który wszędzie widzi biusty. Bo w gruncie rzeczy to jeden ze znaków rozpoznawczych Dead or Alive.

Animacje postaci są niezłe, areny jednak wypadają gorzej.

Tradycyjnie w grze jest duża liczba strojów do odblokowania.

DEAD OR ALIVE 6

OCENA 7

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 7
AUDIO 6

+ bardzo dobra mechanika walki
+ sporo postaci, również tych kuso ubranych
+ dużo strojów i dodatków do wykupienia

− brak gameplayowych fajerwerków
− sztampowo stworzona i raczej nudna kampania
− jakieś takie grzeczniejsze od poprzednich części się to wydaje
− ponownie – festiwal DLC

Nie oszukujmy się: to właśnie o trzeciorzędowe cechy płciowe chodziło, gdy z kumplem, intensywnie ucząc się w akademiku do jednego z egzaminów, wyłączyliśmy Mortal Kombat i w ruch poszła któraś odsłona serii DoA. Bawiliśmy się przednio – choć sama gra jakoś szczególnie w pamięć nie zapadła. Dokładnie tak samo jest z „szóstką".

Targaj ciucha

W sumie jestem trochę zawiedziony. Gry spod znaku DoA pamiętałem jako mniej grzeczne. W najnowszej odsłonie założenia pozostały niezmienione: to m.in. skąpo odziane panny, które naparzają się z przystojnymi na ogół, choć moim zdaniem dodanymi na doczepkę młodzianami. Wszystko okraszone charakterystycznym dla Japonii sznytem kulturowym i opcją przebierania głównych bohaterów i bohaterek. Tyle że tym razem aparycja wojowniczek jest na ogół nienarzucająca się, a ich stroje – choć rozpadają się pod wpływem uderzeń – nie są bardzo wyuzdane. Odnoszę wrażenie, że poprzednie dwie części były pod tym względem odważniejsze i w „szóstkę" można grać przy rodzicach. Może nie ortodoksyjnych, ale mimo wszystko.

Ale, ale – gdzie moje maniery? O garderobie możemy sobie pogadać w prywatnym gronie, publicznie lepiej prawić o historii bohaterek. Tyle tylko, że generalnie... nie ma o czym. **Gra nie zaskakuje ani fabułą, ani sposobem jej przedstawienia.** To seria ułożonych po sobie pojedynków przetykanych scenami rozmów, zwizualizowana w postaci pionowej wieży (lub łańcucha – bo tu akurat poruszamy się od góry do dołu). Przechodząc kolejne misje, odblokowujemy sobie dostęp do sąsiednich wież z innymi postaciami – to okazja, by poznać historię z innej perspektywy czy uzupełnić wątki. Pomysł ciekawy, ale skacząc między tymi wszystkimi opowiastkami, szybko tracimy orientację, o co w tym wszystkim tak naprawdę chodzi. Alternatywą dla kampanii są pojedyncze starcia różnego typu oraz misje, które każą nam wypełniać określone zadania, za co nagradzani jesteśmy walutą. Niby okej, ale nie jest to nic, czego nie wymyślił Mortal Kombat lata temu.

Wyuzdane kombosy

Tak naprawdę cała kampania single wygląda jak gigantyczny tutorial przygotowujący gracza do zabawy w sieci. W każdej chwili niezależnie od prowadzonej postaci możemy się tu przenieść na arenę treningową, by potrenować różne zagrania. Nawet gdy przechodzimy misje i nie uda się wykonać jakiegoś punktu, to gra od razu po ukończeniu zadania sugeruje odpowiedni trening, by przypomnieć sobie, co i jak robić. W sieci jednak jest na razie skromnie – to po prostu starcia z innymi wojownikami. Mimo wszystko jednak pojedynki są o wiele bardziej pasjonujące. Raz, że to żywy przeciwnik, dwa – mechanika. A ta może się tylko podobać.

Gra znów eksploatuje system zależności między uderzeniami, rzutami i aktywnymi blokami, co działa trochę jak kamień-nożyce-papier wsparte koniecznością zgadywania ciosów przeciwnika i możliwością uskakiwania, przy korzystaniu z trójwymiarowej przestrzeni areny. Do tego wszystkiego „szóstka" dorzuca jednak jeszcze Break Gauge – podzielony na dwie sekcje i gromadzący energię pasek. Po napełnieniu go możemy wyprowadzić potężne uderzenie lub przerwać serię uderzeń przeciwnika. Ta druga opcja jest dużo bardziej pożądana. **DOA6 opiera się na zmasowanych atakach, kombosach i jugglingu** – w praktyce więc zawsze dobrze jest mieć coś, co pozwoli odskoczyć od wroga. Mechanika jest mocną stroną gry i warto się o tym przekonać, instalując choćby darmową wersję Core Fighters z czwórką wojowników.

To ciekawa, **dobrze skrojona pod względem mechaniki gra, która jednak równocześnie niczym nie zaskakuje** ani nie sprawia, że człowiek zapamięta ją na dłużej. Pograć jednak można. |CDA|

PEGI 16

PRODUCENT: ZAXIS
CENA: 72 ZŁ (PC), 124 ZŁ (PS4), 138 ZŁ (XBO), 120 ZŁ (NS)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I3-5020U, 4 GB RAM, GEFORCE GTX 960 2 GB

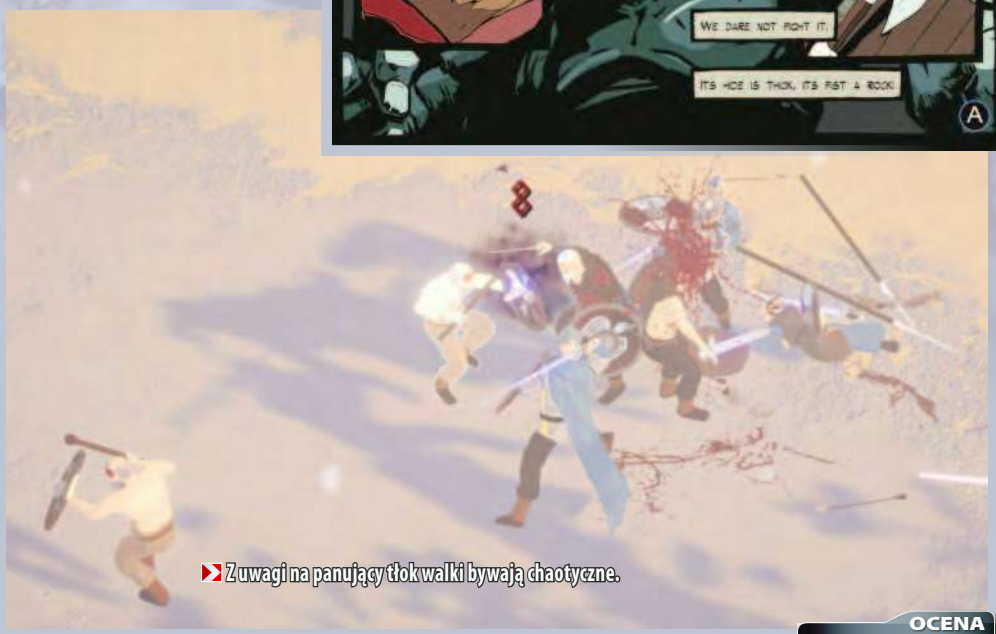
BIEDA-SLASHER • WIKINGOWIE • RAGNARÖK

FIMBUL

Zasnął na końcu świata: **Eugeniusz Siekiera**

Fimbulvinter to w mitologii nordyckiej długa, bo trwająca trzy lata zima, bezpośrednio poprzedzająca Ragnarök. To wyniszczający czas, w którym ludzie, pochłonąwszy zapasy, koniec końców zaczną zjadać siebie nawzajem. Gra osadzona w tak ponurej rzeczywistości pachniała mi wielką przygodą rozgrywaną na niegościnnych kresach skutej lodem Północy.

Komiksowe kadry zdradzają nam strzępy fabuły.


Z uwagi na panujący tłok walki bywają chaotyczne.

Niestety zabrakło w tym wszystkim intrygujących postaci, ciekawej historii, jakiejkolwiek dramaturgii, zapierających dech w piersiach widoków i spektakularnych potyczek... **W zasadzie zabrakło wszystkiego, a najbardziej środków finansowych, talentu i wyobraźni.** W efekcie wyłaniająca się zza horyzontu apokalipsa w wydaniu ekipy Zaxis to nie mrożąca serca zagłada, raczej skromny armagedonik.

Nudny koniec świata...

Twórcy oferują krótką, bo trwającą nieco ponad dwie godziny przebieżkę po zaśnieżonych lasach i kilkadziesiąt identycznie wyglądających, a przez to średnio angażujących walk. Wcielamy się w Kveldulvera, wiekowego berserkera, który wyrusza na poszukiwania artefaktu mogącego powstrzymać zbliżającą się zagładę. Nasz podstarzały zakapior dziarsko macha zdobycznym toporem, mieczem i włócznią, mogąc je podmieniać na broń poległych, co nie ma i tak żadnego znaczenia, bo za klamotami nie stoi żadna statystyka – wszystkie zadają podobne obrażenia.

Fimbul walką stoi. Eksploracja jest ograniczona do minimum, zagadek środowiskowych nie ma właściwie wcale. Po prostu brniemy przed siebie, sprowadzając na glebę kolejne tabuny wrogów. Szkoda więc, że **system walki jest prostacki, a przeciwnik średnio ogarnięty**. Niby mamy bloki i przewrotki, ciosy słabe i mocne, są nawet jakieś finishery i ataki specjalne pożerające szybko zapełniający się pasek combo, ale większość starć można wygrać, dusząc bez opamiętania podstawowy przycisk ataku. No dobra, fikołki nieraz ratują nam skórę, bo przeciwnik zawsze atakuje w grupie i nie ma moralnych rozterek przed sprzedaniem nam kosy w plecy, ale przewaga liczebna to w zasadzie jedyny szkopuł w starciach z mięsem armatnim. Z bossami jest troszkę trudniej; ich pasek życia zajmuje połowę ekranu, a nasze standardowe ciosy to dla nich łaskotki, ponadto nie każde trafienie jest zaliczane (co jest już ewidentnym błędem gry), liczą się więc wyprowadzane w określonych momentach uderzenia krytyczne.

Puste, nijakie i mało przekonujące. Omijać.

...i inne bolączki

Strasznie drażni kamera, na którą nie mamy żadnego wpływu. Uwielbia efektowne odjazdy, by ukazać akcję w szerszej perspektywie, tyle że robi to również w trakcie walki, przez co często widzimy na ekranie walczące mrówki, a nie wikingów. Zresztą i podczas spokojnej eksploracji bywa wkurzająca, gdy ucieka wstecz tak daleko, że wszystko, łącznie z bohaterem, przysłaniają nam drzewa, których w teorii wcale nie powinniśmy widzieć. Edycja PC nie przysparza dodatkowych powodów do narzekań, ale ponoć wersje konsolowe lubią się zwiesić i karać gracza gwałtownymi spadkami animacji.

Skromny szkielet rozgrywki uzupełnia równie uboga warstwa wizualna. Nie przeszkadza mi, że cutscenki zastąpiono komiksowymi planszami (choć brak dubbingu trochę drażni), a mroźną Północ pociągnięto cel-shadingowym pędzlem. Problem w tym, że **wszystko tu jest puste, nijakie i mało przekonujące**. Tak mogłaby wyglądać gra mobilna, a nie tytuł przypuszczający atak na wszystkie duże platformy, w dodatku żądający okupu w postaci niemałej ceny. Nie oczekiwałem cudów, miałem jedynie nadzieję na budżetowego bieda-slashera w nordyckich klimatach. Sęk w tym, że nie dostałem nawet tyle. |CDA|

OCENA

4

GRYWALNOŚĆ 4
WIDEO 4
AUDIO 6

+ skandynawski folklor zawsze mile widziany
+ wymagające pojedynki z bossami
+ komiksowa oprawa ma swoje momenty...

− ...ale ogólnie niskobudżetowość wyłazi tu z każdego kąta
− zmarnowany potencjał na ciekawą opowieść w ciekawym świecie
− naćpany kamerzysta
− zbyt uproszczony system walki
− bezczelnie krótka i stanowczo zbyt droga

PEGI 3

PRODUCENT: GOOD-FEEL
CENA: 190 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: CO-OP DLA 2 OSÓB

PLATFORMOWA • DIY • CO-OP • 100% STYLU

Yoshi's Crafted World

Jajkiem w krowę rzuca: **spikain**

Nowy Yoshi, tak jak poprzedni, to zaprzeczenie hardkorowości tradycyjnych platformówek Nintendo, które stawiają na rozgrywkę, a styl traktują po macoszemu. Tutaj jest na odwrót – to forma narzuca treść.

Pamiętamy! Yoshi's Woolly World, które w numerze 09/2015 zrecenzował Berlin, przez błąd w druku nie otrzymało żadnej oceny. Trochę zazdroszczę, bo sam nie mogę zdecydować się, według jakich kryteriów oceniać jego kontynuację.

Zrób to sam

No bo przecież nie jest to tak dobra platformówka jak pierwsze lepsze Mario czy Donkey Kong – nie stanowi zbyt dużego wyzwania(*), a projekty poziomów są zaledwie w porządku (i zachwycają właśnie formą, nie treścią). Tylko głupek nie doceniłby jednak tego, jak **doskonałym wprowadzeniem do gier nowy Yoshi może być dla niedzielnych graczy, w tym dzieci**. Nie sposób też odmówić mu tony uroku wynikającego z eksperymentów estetyką. Tym razem w poszukiwaniu inspiracji twórcy nie udali się do sklepu z tekstyliami, lecz do kontenerów na śmieci.

Nie po raz pierwszy w CDA przyznaję, że uwielbiam takie zabawy stylem. Świat serii Paper Mario, który z odsłony na odsłonę coraz skuteczniej udaje papierową makietę. Włóczkowe lokacje i postacie Yoshi's Woolly World (a przed nim – Kirby's Epic Yarn). Kręci mnie to nie tylko ze względów estetycznych, ale przede wszystkim dlatego, że takie podejście pozwala twórcom bawić się zasadami fizyki, a gracz w pełni te zasady akceptuje. Mimowolnie umawia się z autorami, że to normalne, że tamten kawałek świata da się rozpruć, a kiedy odkleimy naklejkę łączącą most z ziemią, ten złoży się w harmonijkę.

W Yoshi's Crafted World skorzystano z wielu tego typu rozwiązań, a tym razem twórcy mają ich w zanadrzu jeszcze więcej, bo **stworzyli świat z wszelkich odpadów generowanych przez typowe gospodarstwa domowe**. Jak sugeruje „craftowanie" w nazwie gry, wszystko w niej przypomina pokój zabaw złożony z własnoręcznie przygotowanych zabawek. Większość lokacji składa się z pudełek, kapsli czy choćby rolek po papierze toaletowym. Platformy do skakania zbudowano ze starych sprężyn lub balonów, niektóre pagórki czy kolumny to po prostu (niespecjalnie zakamuflowane) kartony po mleku.

Ta umowność świata tylko działa na jego korzyść – zwłaszcza że skrzętnie zaplanowano tu nawet różne niedoskonałości. Gdzieś ktoś nierówno coś skleił, tutaj wystaje kawałek taśmy, tam kawałki tektury udające most zostały nieidealnie pozwijane. Róg tekturowego nosorożca musi sprawiać wrażenie mocnego, więc zrobiono go z folii aluminiowej. Elementy interfejsu, które pojawiają się po ukończeniu poziomu, żeby poinformować nas o wygranej, dosłownie wyjeżdżają zza kadru na patyczkach i sznureczkach. Wszystko to jest tak wiarygodnie niewiarygodne, że przez całą grę z uśmiechem na twarzy po prostu łykamy kolejne tego typu rozwiązania.

Coś z niczego

Rozpisuję się tak o tym nie bez powodu – **urok świata stworzonego na potrzeby Yoshi's Crafted World to źródło większości frajdy płynącej z gry**. Nie zrozumcie mnie jednak źle, platformówkowe podstawy są tu solidne, a rozgrywkę urozmaicono masą modyfikacji (których spoilować nie będę). Jak poprzednio mamy też możliwość gry w co-opie, którą z całego serca polecam wykorzystać. Choć ma swoje wady (ciągłe wskakiwanie na plecy współyoshiego bywa irytujące), **gra zbudowana została tak, żeby premiować współpracę**. Razem będzie wam łatwiej na przykład znaleźć wszystkie poukrywane znajdźki i sekreciki, których jest tu naprawdę mnóstwo. Wystarczy wspomnieć, że w wiele elementów otoczenia, które normalnie stanowiłyby po prostu część tła, da się cisnąć jajkiem, by strącić je lub obrócić – za co zawsze jesteśmy w jakiś sposób nagradzani.

Gra składa się z pojedynczych, stosunkowo długich poziomów, do których twórcy polecają wracać (nie tylko po to, by je wymaksować, ale też w celu realizacji dodatkowych zadań – żeby nie powiedzieć „wyzwań"). Do całości dorzucono też system gachaponów, czyli automatów z kulkami, z których (za wirtualną walutę zdobywaną wyłącznie w grze) losujemy przeróżne stroje. Zrobione – a jakże – z odpadów. Po co biegać zwyczajnym Yoshim, skoro można być Yoshim przebranym za nieudolnie pomalowaną ciężarówkę z tektury? Brzmi to jak pierdoła – i w istocie nią jest – ale przymierzanie tych śmieci, a następnie bieganie w nich, po prostu sprawia przyjemność. Jak cała gra zresztą.

Dlatego tak trudno ocenić nowego Yoshiego. Frajda z obcowania z tą produkcją wynika z zupełnie innych rzeczy niż w bardziej tradycyjnych grach, a już zwłaszcza tych stworzonych przez Nintendo. Jest niezwykle łatwa – większość zaprawionych w boju graczy przemknie przez nią bez najmniejszych problemów. Jednak **pomimo braku wyzwań do Yoshi's Crafted World chce się wracać**. Cóż, nikt nie powiedział przecież, że istnieje jeden słuszny przepis na platformówkę. |CDA|

YOSHI'S CRAFTED WORLD

OCENA **8**

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 9
AUDIO 8

+ liczba pomysłów na centymetr kwadratowy tektury
+ urok
+ dla rodzin z dziećmi – pozycja absolutnie obowiązkowa
+ działa bardzo płynnie...

– ...kosztem rozdzielczości, której zdarza się spadać dość nisko
– próżno szukać tu wyzwań

(*) Ale po napisach zostańcie na swoich miejscach, bo i od tej reguły jest kilka wyjątków.

PEGI 16

PRODUCENT: GROUND SHATTER
CENA: 72 ZŁ (PC), 84 ZŁ (PS4), 70 ZŁ (XBO), 80 ZŁ (NS)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: CO-OP DLA 2 OSÓB

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I5-4590, 4 GB RAM, GEFORCE GTX 760

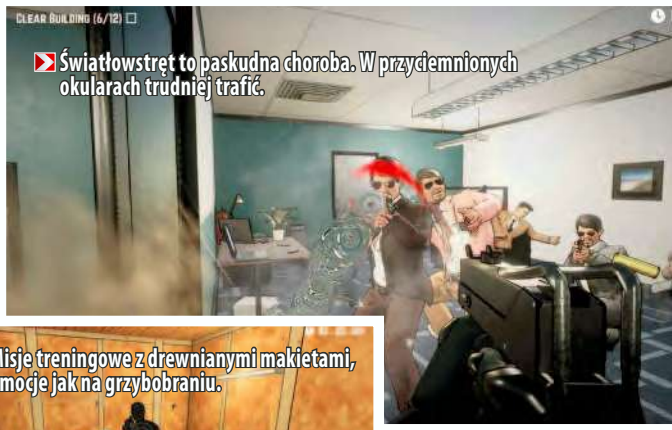
ROGUELIKE FPS • POLICJANCI I ZŁODZIEJE

RICO

Czas zwalnia na kilka sekund, a zbirom wydaje się, że żyją w Matriksie i mają coś z Neo.

Miał spluwę i nie zawahał się jej użyć: **Eugeniusz Siekiera**

Wiele współczesnych shooterów ma w swym repertuarze atrakcji motyw z wbijaniem do pomieszczenia pełnego uzbrojonych bandziorów. Zazwyczaj czas wtedy zwalnia, a my mamy szansę zaliczyć kilka efektownych headshotów, zanim towarzystwo w ogóle zorientuje się w sytuacji. A teraz wyobraźcie sobie całą grę obudowaną wokół tego jednego motywu.



Światłowstręt to paskudna choroba. W przyciemnionych okularach trudniej trafić.

Misje treningowe z drewnianymi makietami, emocje jak na grzybobraniu.

Tym właśnie jest RICO – FPS-em bazującym na czyszczeniu pokoi. Wcielasz się w gliniarza – nie masz czasu na zadawanie pytań czy zakuwanie kogokolwiek w kajdanki. **To prosta gra o zero-jedynkowych zasadach – albo oni połkną kulkę, albo ty**, nie ma trzeciej opcji.

Sam przeciw wszystkim

Jak się rzekło, u podstaw rozgrywki leży wbijanie do proceduralnie generowanych lokacji, eliminacja bandziorów oraz wykonywanie dodatkowych zadań, jak niszczenie serwerów czy zbieranie dowodów w postaci walizek z forsą i koksem. Często te bonusowe wytyczne dostajemy w trakcie sprzątania budynku, bo np. trafimy na bombę czekającą na rozbrojenie, a w tym samym momencie przychodzi informacja, że gdzieś znajdują się dwie kolejne.

Fabularnej kampanii jako takiej nie ma. Sercem gry są tzw. sprawy; na każdą mamy tylko 24 godziny. Wybieramy własną ścieżkę na rozwarstwiającym się drzewku losowych poziomów, która powinna doprowadzić nas do finału przed upływem czasu. O ile dożyjemy, bo z każdym kolejnym levelem jest trudniej, przeciwnicy są lepiej wyposażeni (choć i nam wpadają lepsze zabawki), a **zgon jest tu ostateczny i cofa nas na linię startu**. Dzięki temu adrenalinka rośnie w miarę postępów. Im bliżej końca, tym większa nerwówka, choć nie każdy będzie zachwycony, tracąc postępy z ostatniej godziny. Oprócz spraw mamy codzienne wyzwania z listami rankingowymi, trening (strzelanie do drewnianych makiet, nudziarstwo do kwadratu), a także tryby Lockdown, czyli hordę (wrogowie atakują w coraz liczniejszych falach), oraz Operation, pojedyncze misje generowane wedle ustalonych przez nas wytycznych.

Strzelaj, nie myśl

RICO jest **stawiającą wyłącznie na refleks grą, w której logika wzięła wolne**. Z podstawowych założeń płyną rozmaite głupotki. Możemy uskuteczniać krwawą masakrę w dziesięciu kolejnych pokojach, a typy z jedenastego z cierpliwością godną tybetańskiego mnicha będą to ignorować (jak i dochodzące do nich odgłosy) i uaktywniają się dopiero wtedy, gdy wyważamy butem prowadzące do nich drzwi. Bezsens kompletny.

Totalna losowość to niezaprzeczalny plus gry, ale prowadzi często do kuriozalnych sytuacji, jak chociażby pokoików dwa na dwa, w których stoi siedmiu typa, cierpliwie czekając, aż ich z tej autobusowej ciasnoty uwolnimy. Od święta zdarzają się również architektoniczne potworki. Co prawda do pokoju bez klamek nie wpadłem, ale bywa, że losowe rozmieszczenie gratów w pomieszczeniu jest losowe aż za bardzo, bo nikt przy zdrowych zmysłach nie urządziłby sobie chałupy w ten sposób.

To jednak detale, o których w deszczu pocisków nie mamy czasu myśleć. Przyznam, że strzela się naprawdę przyjemnie, a wachlarz uzbrojenia jest dość szeroki, nie zmienia to jednak faktu, że gra daje najwięcej radochy w kooperacji, a i to w krótkich sesjach. Doceniam fakt, że nie sposób grać na pamięć, ale wszystko rozbija się o proste zasady, bo w gruncie rzeczy ciągle robimy to samo. Maglowany bez końca schemat uśpi nawet największych pasjonatów strzelania do ameb. |CDA|

Najlepsza w co-opie, ale w krótkich sesjach.

OCENA

5+

GRYWALNOŚĆ 5
WIDEO 5
AUDIO 4

+ w krótkich sesjach daje radę...
+ ...ale najlepiej z kumplem w co-opie
+ losowo generowane poziomy
+ niezła mechanika strzelania i duży wybór pukawek

− cała gra obudowana wokół prostego, powtarzalnego schematu
− brak fabularnej kampanii i niewielka liczba sensownych trybów
− trochę bzdur i nielogiczności
− dość szybko się nudzi (a w pojedynkę jeszcze szybciej)

PEGI 18

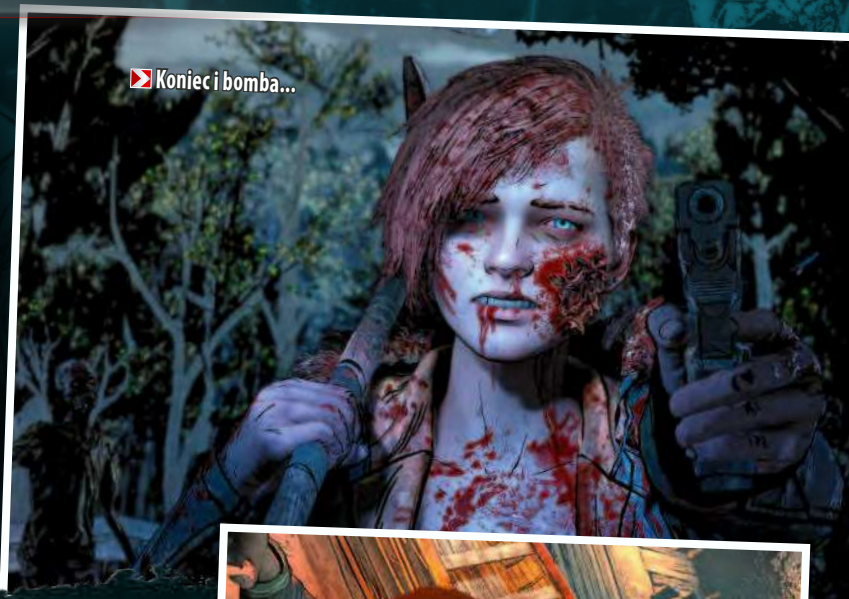
PRODUCENT: SKYBOUND ENTERTAINMENT
CENA: 72 ZŁ (CAŁY SEZON)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PC
DEMO: PC, PS4, XBO
PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE 2 DUO 2,8 GHZ, 3 GB RAM, GEFORCE GTS 450 2 GB

INTERAKTYWNY FILM • QTE • ŻYWE TRUPY

THE WALKING DEAD
THE TELLTALE SERIES
THE FINAL SEASON

TAKE US BACK


Koniec i bomba...

...kto nie zagrał, ten trąba.

Żegnał was, już wiedział, nie załatwi wszystkich innych spraw: **Papkin**

Przeżyliśmy razem naprawdę dobrą podróż.

Moja relacja z Telltale i cyklem The Walking Dead? To skomplikowane. Musicie wiedzieć, że 14 lat temu podjąłem z Emily Morganti, ówczesną PR-owcą developera, pierwszą w życiu zawodową korespondencję. Z biegiem czasu weszliśmy z Emily (i kilkoma osobami ze studia) w pewną zażyłość, wymieniając maile daleko wykraczające poza wysyłkę prasówek i próśb o klucze.

Aż do października zeszłego roku, gdy developer ogłosił masowe zwolnienia, szlifowałem na jego grach rzemiosło. Lekką ręką licząc, poświęciłem produkcjom Kalifornijczyków – na newsy, zapowiedzi, recenzje, felietony, polemiki i retrospektywy – ponad setkę stron! **W początkach naszej wspólnej drogi zapewnili mi masę śmiechu i ekscytacji. Pod koniec: mnóstwo frustracji i znużenia.** A choć Take Us Back, ostatni odcinek ostatniego sezonu TWD, formalnie dokończony został przez Skybound, to zarazem ostatnie linijki kodu i scenariusza, jakie po Telltale zostały. Spróbujmy więc napisać o nim z uczuciem, na które Kalifornijczycy również przez tych 14 lat zasłużyli. Z miłością.

STILL.

Clementine – niegdyś: niańczone przez nas dzieciątko, dziś: nieustraszona strateg – prowadzi młodziutkiego AJ-a do szkoły, w której spędziliśmy większą część sezonu. Schyłek czuć tu od pierwszych minut, w których dajemy nogę z płonącego okrętu, po drodze żegnając się z kilkoma istotnymi postaciami dramatu. Konsekwencje kluczowego – zdawałoby się – wyboru z poprzedniego odcinka udaje się załatwić podmianką dwóch scen.

Choć nieco krótsza (Take Us Back „pęka" po niespełna dwóch godzinach), czwarta z miniczęści oferuje interesującą perspektywę. Tym razem to Clem uczy się czegoś od podopiecznego, a on – dzięki lekcjom dawanym mu sukcesywnie przez cały sezon – jest w stanie stanąć w jej obronie. Użyczająca głosu protagonistce Melissa Hutchison, wielokrotnie zresztą za tę rolę nagradzana, tym razem daje przestrzeń na aktorski popis Tayli Parx, dotychczas znanej raczej jako wokalistka i autorka piosenek. Jej AJ ma do zagrania sporo: strach, gniew, smutek, rozpacz... i gwarantuję, że jego łkanie zostanie wam w uszach na długo po napisach końcowych. Podobnie jak motyw przewodni Jareda Emersona-Johnsona, dyżurnego kompozytora śp. Telltale, oraz kilka melancholijnych numerów na licencji.

NOT.

Najostatniejsze Żywe trupy nie rezygnują ani z fundamentów (QTE, nietrudne zagadki, wybory), ani z nowin przedstawionych dopiero niedawno (prosty system strzelania i walki bronią białą, znajdźki). Nie pokuszono się też o jakąkolwiek nową postać czy istotny wątek. Mechanizmy, jakby zdając sobie sprawę z krańcowości przedsięwzięcia, taktownie ustępują marzycielskim spacerom i scenom rozliczającym nas ze sposobu, w jaki wychowywaliśmy AJ-a. Los bywa przewrotny: seria, która wyniosła developera na szczyt, zwiększając w nim zatrudnienie i kierunkując na interaktywne filmy, ostatecznie pogrzebała studio. Siedem lat, cztery sezony i dziewiętnaście odcinków później otrzymaliśmy finisz bardzo autotematyczny, pozwalający godnie pożegnać zarówno bohaterów, jak i formułę. Take Us Back to **odcinek unurzany w żalu i melancholii**, które z łatwością równoważą jego techniczną nieporadność i prostotę założeń.

BITTEN.

Dzięki twórczości Telltale dowiedziałem się sporo o tym, jak serwować dowcipy (Sam & Max) i pisać kryminały (The Wolf Among Us), jak adaptować nośne marki (Tales from the Borderlands) i jak tego nie robić (Batman: Enemy Within). Powtarzalność wielu ich przedsięwzięć skłaniała mnie ku eksperymentom z formą recenzji i rozwijała krytyczne myślenie. Słowem: całkiem sporo nauczyłem się przez tych 14 lat o snuciu opowieści, które studio wpisało przecież nawet w swoją nazwę...

Bardzo autotematyczny finisz, ale i godne pożegnanie.

Przeżyliśmy razem naprawdę dobrą podróż. Ale trzeba ruszać w kolejne. Żegnaj, stary przyjacielu. |CDA|

THE WALKING DEAD: THE FINAL...

OCENA
7

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 8
AUDIO 8

+ bardzo dobre aktorstwo
+ znakomita muzyka
+ melancholijna atmosfera
+ to ładna klamra kompozycyjna

– nie wypada ich tu teraz wypominać

PEGI ?

PRODUCENT: THEMASTERGAMES
CENA: 54 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I5 3,4 GHZ, 3 GB RAM, GEFORCE GTX 660 2 GB(*)

PSEUDO-RPG • SZCZYT BEZCZELNOŚCI

KASZANKA ZONE • KASZANKA ZONE •

Drugie zero w swym życiu wystawił: **Eugeniusz Siekiera**

Steam mnie pyta, jaki mam problem z tym produktem. Wśród gotowych podpowiedzi brakuje mi opcji wpisania własnych powodów. Może to i dobrze. W końcu od czego miałbym zacząć, skoro lawina pomyj, jaka pcha mi się na palce, ma, skromnie licząc, objętość pracy magisterskiej?

DESTINY HUNTER

Tu nie ma żadnych wstępów i bezsensownej gadaniny. Wszak przygoda czeka! Do wyboru łuczniczka i wojowniczka, bez statystyk, drzewek rozwoju i decydowania o czymkolwiek. Lubię szczęk oręża, więc wybieram drugą z dam. I mam za swoje! Między mocnym a słabym uderzeniem nie ma specjalnej różnicy. Oba wyglądają dramatycznie i w zasadzie w ogóle nie przypominają ciosów, prędzej opędzanie się od much. Animacja jest koszmarna, a detekcja uderzeń nie istnieje. Po prostu podchodzisz do potwora, klikasz przycisk ataku, **oglądasz ten paralityczny taniec i liczysz na to, że pacniesz przeciwnika więcej razy niż on ciebie**.

Wróg nie zdąży paść, bo znika. Ryk pierwszego bossa dudnił mi w uszach jeszcze długo po tym, jak ciało stwora rozwiało się w powietrzu. Mimo to poczwara nie dała o sobie zapomnieć, bo na ekranie nadal widniał jej pasek życia. Gra zalewa nas nieaktualnymi informacjami. Podniesiesz coś? Mimo że przedmiot zalega ci w kieszeniach, z kilometra widać, że nad miejscem, z którego go zabrałeś, nadal wyświetla się zachęta do interakcji. Po kilku minutach gry ekran staje się śmietnikiem nieistotnych i nieaktualnych wiadomości.

Zabijcie to, nim zniesie jaja

Zadania zlecane przez enpeców to jakiś nieudany dowcip. **Przynieś mi drewno, które leży pięć metrów dalej.** Naprawdę! Żeby było śmieszniej, drugiego questa nie dało się przyjąć, póki gra nie klepnęła ukończenia pierwszego. Z tym oczywiście też miała problem, więc rozmowę trzeba było zagajać dwa razy. Dopiero po ostatecznym domknięciu sprawy kolejny jegomość (klon tego pierwszego, ale czy kogoś to dziwi?) miał dla nas arcyważną misję. Zabij cztery pająki. Jeśli jednak zabiłeś je wcześniej, wybacz, przyjacielu, questa w ogóle nie da się ukończyć.

Walka nie jest walką, bo jej nie przypomina. Po prostu klikasz, postać odstawia jakieś tańce, a ty liczysz na szczęście.

Pasek życia zabitego bossa wyświetla się nadal po jego śmierci. Żebyś miał wyrzuty sumienia, nieczuły draniu.

W tej grze rozjeżdża się wszystko ze wszystkim – reakcje postaci na komendy, obraz z dźwiękiem, a przede wszystkim jakość z ceną. Trudno ten tytuł rozpatrywać nawet w kontekście niewinnego żartu. To bezczelny, sklecony w jakiś leniwy weekend uczelniany projekt jednego gościa, który najwyraźniej pomyślał, że kilku frajerów da się złupić, nim oceny negatywne zmiażdżą tego potworka. Zapewne stąd też i cena orbitująca na bandyckim poziomie. Wystarczy grupka naiwnych łosi i kilkaset dolców do przodu, prawda?

A więc, drogi Steamie, czy wystarczająco umotywowałem mój zamiar i niechęć, zarówno do tego tworu, jak i polityki serwisu? Zmieniła ona przyzwoity sklep z grami w cuchnący ściek, wylęgarnię cwaniaków klecących twory, które nigdy nie powinny wyjść poza dyski swoich twórców. Doprawdy, przepuszczajcie takie kurioza dalej, a Epic Games Store nie będzie potrzebował żadnego Metra na wyłączność, by pogonić wam kota. |CDA|

OCENA

0

GRYWALNOŚĆ 0
WIDEO 3
AUDIO 4

+ nie zawirusowała mi kompa... chyba

− absolutnie wszystko
− to nie gra, lecz bezczelna próba łowienia naiwniaków, którzy nie upomną się o zwrot kasy

(*) W konfiguracji zalecanej znajdziemy... GeForce'a RTX 2060 6 GB. Wspominałem już, że ta gra to niesmaczny żart?

EUROPA da się lubić, ALE...

Zachęcał do pójścia na majowe wybory: **Papkin**

Wbrew niemądrym wypowiedziom o tym, że przez działalność europejskich urzędników „w sklepie nie można kupić zwykłej żarówki", czy wypominaniu debat nad krzywizną banana i statusem marchewki (to warzywo czy owoc?) bilans uczestnictwa Polski w Unii Europejskiej wypada korzystnie. Również dla nas – graczy i odbiorców nowych technologii. Jest jednak kilka „ale"...

Otwarcie rynku pracy, możliwość studiowania zagranicą, dotacje dla rolników, inwestycje w drogi, wzmacnianie bezpieczeństwa, ujednolicanie cen, wspólna walka z handlem ludźmi i terroryzmem, ograniczanie wszechwładzy korporacji... Zyski z przystąpienia do Unii można mnożyć, ale chyba nie ma sensu przekonywać przekonanych. Ubiegłoroczny Eurobarometr jasno wykazał, że **należymy do największych euroentuzjastów (aż 70% z nas pozytywnie ocenia członkostwo w UE!)**.

Wbrew pozorom Unia ma spory wpływ również na nasze medium. Pozytywny, acz nie sposób udawać, że europejskie ingerencje nie budzą uzasadnionych wątpliwości.

★ Rozbijanie monopoli

Bruksela konsekwentnie karze sankcjami firmy, które próbują zagarnąć dla siebie zbyt duży kawałek tortu. Głośnym echem odbiło się nałożenie grzywny na Intela (udzielającego Dellowi, Lenovo, NEC i HP rabatów, pod warunkiem, że ci będą korzystać nie z podzespołów AMD, lecz z technologii Intela). Jednak **od trzech lat Komisja Europejska mocuje się przede wszystkim z Google'em**.

W czerwcu 2017 gigant z Mountain View musiał wyłożyć 2,4 mld euro. Jak stwierdzono: wykorzystywał on dominującą pozycję na rynku do promowania własnej porównywarki zakupowej Google Shopping (która wyświetlała się na górze wyników wyszukiwania nawet wtedy, gdy konkurencja miała lepsze oferty). Wówczas była to najwyższa zasądzona przez KE kara w historii... ale raptem rok później Komisja ponownie ukarała Google'a, tym razem żądając 4,3 mld euro. Poszło o automatyczne instalowanie na telefonach z Androidem własnego oprogramowania (Chrome, wyszukiwarka, Mapy). Mamy marzec 2019, a Komisja znów żąda od molocha pieniędzy, tym razem 1,5 mld euro. Margrethe Vestager, unijna Komisarz ds. Konkurencji, tłumaczy, że Google ponownie złamał przepisy antymonopolowe, wspierając reklamy kontekstowe AdSense (kosztem konkurencji: Microsoftu i Yahoo). Jak podnosi: doprowadziło to do sytuacji, w której Google miał w Europie 70% udziałów z tytułu internetowych reklam.

ALE...

Alphabet, holding zrzeszający Googlowskie spółki, z łatwością przełknie kolejną sankcję (w 2018 roku osiągnął on ponad 30 mld dolarów przychodu). Nadmieńmy przy tym, że zastrzeżenia Komisji Europejskiej są przez Google'a uwzględniane. W reakcji na ostatni z wyroków Kent Walker, wiceprezes firmy, mówił o „tysiącu zmian" podyktowanych wnioskami KE.

★ Zniesienie (cyfrowych) granic

Swoboda przepływu osób to jedna z najbardziej namacalnych korzyści z przystąpienia Polski do UE. Ale choć Europejczycy nie muszą podczas podróży w ramach EU okazywać paszportów od 1995 roku (Polska dołączyła do Strefy Schengen pod koniec 2007), pewne bariery zlikwidowano dopiero niedawno.

Europarlament konsekwentnie prowadzi politykę ujednolicenia rynku cyfrowego. Najbardziej spektakularnym **przykładem unijnej legislacji było zniesienie (w połowie 2017) opłat roamingowych**. Wcześniej ceny zagranicznych połączeń i esemesów operatorzy ustalali podług własnego widzimisię, a ich samowolka doprowadzała do drenaży portfeli (telekomy rekompensowały sobie wysokimi stawkami spadek dochodów na rynkach krajowych). Skalę problemu unaocznił w 2013 raport Komisji Europejskiej, który wykazał, że aż 47% Europejczyków nigdy nie skorzystało za granicą z internetu . Nic zresztą dziwnego, skoro rok wcześniej przesłanie 100 MB mogło kosztować nawet 2 tys. zł!

W kwietniu 2018 – dzięki wspólnym pracom Parlamentu Europejskiego i Komisji Europejskiej – uchwalono natomiast rozporządzenie znoszące blokady regionalne serwisów streamingowych. Dla przeciętnego Kowalskiego znaczy to tyle, że wyjeżdżając na wakacje do kraju Unii, może kontynuować oglądanie serialu na HBO GO, słuchanie muzyki na Spotify'u czy granie na Steamie; subskrypcja nie „wygaśnie" wraz z przekroczeniem granicy. Nie oznacza to przy tym ujednolicenia ramówek (przykładowo będąc na terytorium Niemiec, nie uzyskamy automatycznie dostępu do niemieckiej oferty Netfliksa).

W grudniu zniesiono zaś geoblokowanie, czyli sytuację, w której produkt lub usługa są dostępne tylko dla klientów żyjących w określonych krajach. Biorąc temat pod lupę, Komisja Europejska zleciła badanie, które ujawniło, że aż 32% sprzedawców odmawia dostarczenia zamówienia do kraju klienta. Szczególnie poszkodowani okazali się gracze, bo w przypadku gier i oprogramowania liczba blokowanych transakcji rosła do 73%, a elektroniki i komputerów – aż 79%!

ALE...

Rozporządzenie nie obejmuje cyfrowych produktów i usług (muzyki, e-booków, gier i oprogramowania), którym jednak KE bacznie się przygląda (odsyłam do ramki „Temperowanie Steama")

★ Słowniczek pojęć

Całkiem niedawno jedna z kandydatek do Parlamentu Europejskiego nie potrafiła odpowiedzieć na pytania dziennikarza Radia Zet, który prosił ją o wskazanie różnic między organami UE. By żaden z naszych czytelników nie dał się wpuścić w maliny – wyjaśniamy, czym różnią się poszczególne instytucje.

Rada Unii Europejskiej – w jej skład wchodzą ministrowie 28 państw członkowskich, co skutkuje tym, że RUE debatuje rotacyjnie w dziesięciu składach (ministrowie finansów rozmawiają o kwestiach ekonomicznych, ministrowie obrony o wojskowości, itd.). Obok Parlamentu Europejskiego, wraz z którym negocjuje uchwały i dyrektywy oraz zatwierdza budżet – główny organ decyzyjny wspólnoty.

Rada Europejska – to właściwie nie organ, lecz odbywający się raz na kwartał szczyt prezydentów i premierów, którzy – cytat z oficjalnej strony – „określają ogólny kierunek polityczny UE i wspólnoty". RE nie ma kompetencji ustawodawczych czy wykonawczych, zajmuje się tylko (i aż!) negocjowaniem wspólnych celów i przyjmowaniem konkluzji. Na jej czele stoi były polski premier Donald Tusk.

Rada Europy – wbrew pozorom nie jest to ciało Unii Europejskiej! Rada Europy to powstała po II wojnie światowej organizacja działająca na rzecz pokoju i stojąca na straży praw człowieka (w tym praw mniejszości etnicznych, narodowych i seksualnych). W jej skład wchodzą przedstawicielstwa niemal 50 krajów (także tych spoza UE, np. Rosji).

Komisja Europejska – kieruje nią 28 unijnych komisarzy (po jednym na każde państwo członkowskie). Jej głównym zadaniem jest wdrażanie decyzji Parlamentu Europejskiego i Rady Unii Europejskiej. Ponadto jako jedyny organ UE dysponuje inicjatywą ustawodawczą (projekty przedkłada Parlamentowi i Radzie).

Parlament Europejski – jedyny organ Unii wybierany w wyborach powszechnych (w jego ławach zasiada 751 deputowanych). To on zatwierdza unijny budżet, uchwala przepisy prawa europejskiego i nadzoruje pozostałe instytucje unijne. Wbrew obiegowej opinii: rolą europarlamentarzystów nie jest „załatwianie" narodowych interesów, lecz ustalanie wspólnej unijnej polityki.

★ Bitwa o uczciwe mikrotransakcje

Pięć lat temu Komisja Europejska pochyliła się nad grami free-to-play, które – słusznie podnoszono – darmowe bywają tylko z nazwy. Ta pozorna bezpłatność oburzała tym bardziej, że ich autorzy często kierują swe dzieła do dzieci. **KE zaleciła dodatkowe oznaczenie mikropłatności i ograniczenie zachęt do nabycia wewnątrzgrowych przedmiotów.** W wyniku jej nacisków Google Play i App Store zabroniły developerom nazywania tytułów z płatną zawartością „darmowymi" i nakazały zamieszczenie w swoich sklepach zapisów, że produkcja „umożliwia zakupy w aplikacji".

ALE...

Parlament Europejski nie zajął się dotychczas loot boksami, które w ostatnich latach zainteresowały rządy i parlamenty państw członkowskich. Być może to jednak kwestia kolejnej kadencji – we wrześniu ubiegłego roku przedstawiciele 15 europejskich krajów (w tym Polski) i USA podpisali podczas Europejskiego Forum Regulatorów Hazardu wspólną deklarację. Ich sojusz ma poskutkować „podniesieniem tematu zagrożeń wynikających z rozmycia granicy między grami a hazardem".

★ Wsparcie dla twórców

W 2012 krajem wstrząsały jedne z największych demonstracji w historii wolnej Polski. Powód? USA i Japonia forsowały wówczas przyjęcie ACTA, umowy handlowej mającej na celu walkę z piractwem i podróbkami. W założeniach miała ona napsuć krwi Chińczykom, mającym dość... swobodne podejście do praw autorskich. Gdy jednak temat trafił na forum Parlamentu Europejskiego, rodzimy internet zaprotestował z nieznaną wcześniej mocą. W akcie niezgody „wyczerniono" wiele popularnych serwisów (Wikipedia, Kwejk, Demotywatory), a hakerzy z grupy Anonymous zaatakowali strony forsujące kontrowersyjne zapisy. Powszechnie pomstowano na niejasność konsekwencji przyjęcia ACTA oraz niejawny przebieg prac. (Dość powiedzieć, że projekt został zatwierdzony na Radzie ds. Rolnictwa i Rybołówstwa UE!).

A choć projekt ostatecznie utrącono, pod koniec zeszłego roku Parlament Europejski wydał dyrektywę o prawie autorskim w internecie, którą komentatorzy szybko ochrzcili mianem „ACTA 2". O unijnym prawie narosło wiele mitów, szczególnie wokół art. 11 (teraz: art. 15) mającego rzekomo skutkować „opodatkowaniem linków" oraz art. 13, (teraz: art. 17), będącego ponoć próbą „zablokowania memów". Tymczasem **nowe przepisy skonstruowano, by – po prostu – polepszyć sytuację autorów**. Pierwszy nakłada na serwisy społecznościowe (Facebook) i portale bazujące na cudzych treściach (Wykop, Google News) obowiązek wypłaty wynagrodzeń artystom i dziennikarzom, z których twórczości korzystają. Drugi obliguje z kolei duże strony do monitorowania publikowanych treści pod kątem licencji. Jeżeli chcą one korzystać z nieswoich utworów – muszą uzyskać na to zgodę twórców.

Po wielomiesięcznych dyskusjach na łonach Parlamentu Europejskiego i Komisji Europejskiej dyrektywa została zatwierdzona pod koniec marca. Co zrozumiałe – przy wsparciu organizacji zrzeszających artystów (w tym polskich ZAiKS i ZPAV) oraz przedstawicieli tradycyjnych mediów. Sprzeciw wyrażały Wykop, Facebook i Google, na które spadną wkrótce dodatkowe obowiązki. **W teorii nowe prawo nie mówi o konieczności wprowadzenia mechanizmów filtrowania treści**, ale w praktyce duże portale będą musiały je opracować i wdrożyć. Nie jest jasnym, czy algorytm prewencyjnie nie zablokuje dozwolonych cytatów (już teraz przecież gigantom zdarza się odsiewać utwory, które nijak nie naruszają niczyich praw autorskich). Dyskusjom nie sprzyjały również silne grupy lobbingowe i prowadzone przez nie kampanie dezinformacyjne.

ALE...

Dyrektywa ma wspierać niezależne, wnikliwe dziennikarstwo oraz dobrą sztukę. **Wiele zależy jednak od tego, jak zinterpretują i wprowadzą ją do swoich systemów prawnych parlamenty państw członkowskich** (mają na to czas do 2021). To one rozstrzygną, co będzie np. z twórcami materiałów na YouTubie i Twitchu. Choć zatem mamy prawo do optymizmu, powinien to być optymizm ostrożny.

★ Temperowanie Steama

Mniej więcej wtedy, gdy europarlament debatował nad „pierwszym" ACTA, unijny Trybunał Sprawiedliwości wydał wyrok, który mógł wstrząsnąć rynkiem używek. Sędziowie orzekli wówczas, że **odbiorcy mają prawo do odsprzedaży cyfrowych wersji gier i oprogramowania**. Orzecznictwo było wyjątkowo nie w smak Steamowi czy Originowi, ale – po prawdzie – również każdemu z dużych wydawców. Oznaczało bowiem, że gracz jest wyłącznym dysponentem tytułu, który przypisał do swojej biblioteki (i na nic zdadzą się tu zapisy umów licencyjnych, niekiedy zakazujące przecież wtórnego obrotu). **Nielegalna jest jedynie sprzedaż kopii zapasowych.** A choć nadzieje były spore, Valve i spółka obeszli ten wyrok z łatwością. O ile wcześniej na cyfrowych platformach kupowaliśmy gry, teraz – w wyniku zmian w regulaminach – stajemy się posiadaczami płatnej subskrypcji, dzięki której możemy co prawda z produkcji korzystać, ale w momencie zakupu bynajmniej nie stajemy się ich posiadaczami. Z drugiej strony... dzięki wyrokowi możemy kupić na Allegro Windowsa 10 za mniej więcej dychę.

ALE...

Unia ma również na koncie inicjatywę, która może przynieść wymierne skutki. Dwa lata temu Komisja Europejska wszczęła postępowanie przeciwko Steamowi. Poszło o wspomniane już wcześniej geoblokady, czyli obecność na rynku tańszych kluczy aktywacyjnych, które można wykorzystywać tylko w niektórych krajach (np. w Polsce lub w Czechach), podczas gdy w innych (np. we Francji i w Niemczech) gry sprzedawane są drożej. Urzędnicy dotarli do umów Valve z pięcioma wydawcami (Bandai Namco, Capcom, Focus Home Interactive, Koch Media i ZeniMax). Na konkluzję śledztwa, mogącą poskutkować ujednoliceniem cen na europejskim rynku cyfrowym, wciąż jednak czekamy... i to z niepokojem, bo **zrównując europejskie ceny, wydawcy raczej je podniosą**.

★ Promocja europejskiej twórczości

Być może najbardziej bezpośrednim wpływem, jaki wywiera Unia na naszą branżę, jest fakt, że... **łoży ona na konkretne tytuły. Chociażby za pośrednictwem Kreatywnej Europy**, rozpisanego na lata 2014-2020 programu grantów, mających wspomóc twórców ze Starego Kontynentu kwotą łącznie 1,5 mld euro.

Strumień pieniędzy zasilił już konta autorów wystaw i festiwali (w tym LAG Festival of Art and Independent Games), filmów (nominowane do Oscara „Twój Vincent" i „Zimna wojna"), ale również gier. Od czasu startu dofinansowano 315 polskich projektów, **UE ma swój udział w produkcji Wiedźmina 3 (osobne środki popłynęły też na dodatek Krew i wino), Frostpunka** czy tajemniczego Medium krakusów z Bloober Team. Dla dużych studiów nie są to oczywiście wielkie pieniądze (maksymalna kwota dotacji wynosi „raptem" 150 tys. euro)... ale w przypadku maluchów bywa, że środki Komisji Europejskiej pokrywają nawet 50% budżetu! W dodatku program pomaga w znalezieniu zagranicznych partnerów, dotarciu do międzynarodowej publiki oraz finansuje inicjatywy mające poszerzać kompetencje artystów. Dodajmy, że na horyzoncie majaczy Horyzont Europa, zaproponowany przez Komisję Europejską program ramowy na lata 2021-2027, którego budżet opiewa na zawrotne 100 mld euro! Część tych pieniędzy zostanie przeznaczona na badania nad sztuczną inteligencją, rzeczywistością wirtualną oraz AR.

Pozostając jednak w temacie promocji kultury rodem ze Starego Kontynentu: w październiku 2018 Parlament Europejski przyjął poprawkę do dyrektywy o audiowizualnych usługach medialnych. W myśl nowych przepisów **30% treści udostępnianych przez usługi VOD musi pochodzić z Europy**.

ALE...

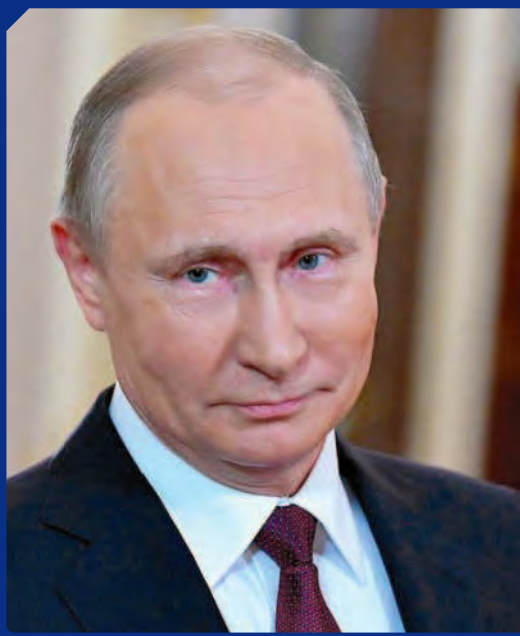
Ustalenie tzw. kwot programowych ma zachęcić gigantów do inwestowania w Unii. W praktyce może się skończyć mniej różowo. Reed Hastings, szef Netfliksa, skomentował przepisy tak: „Uważamy, że skuteczniejszym sposobem wsparcia dla dobrych lokalnych produkcji jest bezpośrednie zachęcanie lokalnych twórców". Nie jest wykluczone, że aby zaspokoić żądania europarlamentarzystów, streamingowy gigant po prostu pójdzie na zakupy, włączając do oferty niezbyt atrakcyjne, ale europejskie obrazy.

★ Odpór rosyjskim hakerom i trollom

Czytelnicy wydanej niedawno „Drogi do niewolności" historyka Timothy'ego Snydera doskonale wiedzą, że Putinowska Rosja próbuje destabilizować sytuację w Europie. **W internecie roi się od fikcyjnych kont wspierających radykalne europejskie ugrupowania i niebezpieczną propagandę** (antyszczepionkową, antyimigrancką czy homofobiczną). Chcąc nie chcąc, UE musi na te kroki odpowiadać.

Pod koniec lutego Microsoft alarmował, że Rosjanie próbują wpłynąć na wyniki nachodzących wyborów do Parlamentu Europejskiego. Za atakami stała działająca pod auspicjami rosyjskiego wywiadu grupa Strontium (vel Fancy Bar), która wcześniej, podczas kampanii prezydenckiej w USA, włamywała się do skrzynek pocztowych Demokratów, dążąc do zdyskredytowania Hillary Clinton. **Amerykanie twierdzą, że tym razem kremlowscy informatycy wzięli na celownik Polskę, Serbię, Francję, Belgię i Niemcy.** Od września do grudnia 2018 zhakowali maile 104 organizacji pozarządowych i think tanków. Dostęp uzyskali, wysyłając maile z załącznikami, które na pierwszy rzut oka nosiły znamiona oficjalnej korespondencji... ale kliknięcie w nie otwierało szpiegom dostęp do poufnych informacji. Cele dobierano starannie, włamując się do instytucji badających europejską politykę zagraniczną oraz wpływ mediów społecznościowych na wybory. Pod koniec marca Amerykański Departament Bezpieczeństwa Wewnętrznego zapowiedział spotkania z europejskimi sojusznikami celem wymiany doświadczeń i opracowania wspólnej strategii walki z zagrożeniami.

Tu o żadnym ***ALE...*** nie może być mowy. |CDA|



GRAJ O TRON

Nuci „Deszcze Castamere": **DaeL**

Osiem lat po tym, gdy po raz pierwszy zobaczyliśmy wyruszający za Mur patrol trzech braci Nocnej Straży, „Gra o tron" dobiega końca. Najdroższy serial w historii rozpoczyna swój finałowy sezon, a zmęczeni latami wojen bohaterowie gotują się do ostatecznej batalii.

Ale to przecież nie koniec westeroskiej przygody! Zostały książki, prezentujące daleko bardziej skomplikowany, ale też odmienny obraz wojny o Siedem Królestw. George R.R. Martin obiecał nam jeszcze dwa tomy głównej sagi, a także kontynuację nowelek toczących się sto lat przed rozpoczęciem „Gry o tron". I choć są już tacy, którzy powątpiewają w realizację planów siedemdziesięcioletniego pisarza, to przecież istnieje jeszcze jeden sposób na to, by dać nurka w świat brutalnej polityki i magii krwi, świat namiętności i zdrady, lodu i ognia. **Gry. Tyle że niekoniecznie te oficjalne**, które oferowały zabawę zbyt uproszczoną (Reigns: Game of Thrones) albo traktowały licencję powierzchownie (Telltale's Game of Thrones). Ale tam, gdzie zawodzą wielkie studia, tam swą prawdziwą moc pokazuje pasja, jaką książki Martina wzbudzają w fanach.

Historia fanowskich modów zainspirowanych przez prozę Martina sięga poprzedniej dekady, kiedy to pojawiły się pierwsze przeróbki Obliviona, upodabniające Tamriel do Siedmiu Królestw. W kolejnych latach, szczególnie gdy na ekrany trafił serial HBO, nastąpił prawdziwy wysyp tego typu kosmetycznych modyfikacji. Ale podmiana skórek i modeli to za mało. W martinowski świat przenieść nas mogły dopiero konwersje totalne. I przynajmniej dwie z nich zdołały tego dokonać.

W Crusader Kings II warto robić interesy z Lannisterami. Z prostej przyczyny: ci zawsze spłacają swoje długi.

Świat...

Chyba każdy z fanów serialu pragnąłby na własną rękę zwiedzić cudowne zakątki Westeros – od gigantycznego Muru, którego nie mogła wznieść ludzka ręka, aż po ruiny dornijskiej Wieży Radości, gdzie rycerze w białych płaszczach, zobowiązani strzec króla i następcy tronu, z jakiegoś dziwnego powodu bronili ciężarnej Lyanny Stark. A przecież serial – z braku czasu lub budżetu – nie zabrał nas nawet do połowy cudownych miejsc na mapie martinowskiego świata. Kto nie chciałby zobaczyć również ruin Summerhall, letniej rezydencji Targaryenów, w której Aegon V próbował wskrzesić dawną potęgę swego rodu i przywrócić do życia smoki? Kto nie poczułby dreszczy na widok Wzgórza Naggi, ze szczątkami potwora, który swymi rozmiarami przewyższał wszystkie smoki świata. Kto nie lękałby się, wędrując przez Nocny Fort, opuszczony zamek przy Murze, po którym wciąż odbijają się echa bluźnierczych rytuałów przeprowadzonych przez trzynastego Lorda Dowódcę Nocnej Straży?

Takich lokacji są w Westeros i Essos dziesiątki. A konwersja **A Clash of Kings do gry Mount & Blade: Warband** pozwala je wszystkie odwiedzić i zakosztować przy tym prawdziwej przygody. Akcja gry toczy się w okresie Wojny Pięciu Królów obejmującej większą część serialu. Swoje pretensje do tronu zgłaszają bracia zmarłego króla – Stannis i Renly. Na Północy secesję ogłasza Robb Stark, na Żelaznych Wyspach robi to Balon Greyjoy, a na Żelaznym Tronie wciąż zasiada bękart królowej i jej brata – Joffrey. Gdy pięciu królów rzuca się sobie do gardeł, prosty najemnik zaczyna gromadzić stronników. Będzie walczył z rabusiami, wykonywał misje dla możnych Westeros, opowie się po stronie jednego z pretendentów... albo sam zgłosi swoje roszczenie do tronu.

Mod budzi dość zaskakujące skojarzenia ze staruteńką grą przygodową francuskiego studia Cryo – Dune (nie mylić z Dune 2, RTS-em). Nie chodzi tu o mechanikę, bo ta pozostaje na wskroś warbandowa. Za to podobieństwa dotyczą podejścia do fabuły. **Otóż Starcie królów nie odtwarza wiernie wydarzeń z książek czy serialu, zamiast tego snując własną opowieść opartą na motywach obu dzieł.** Otwiera to przed graczem okazję do przeżycia znanej historii na zupełnie nowy sposób. Być może król Stannis, zamiast pozwolić lady Melisandre na użycie swej magii, wsparty przez gracza pokona swego brata w otwartej bitwie? Może Król za Murem zostanie odparty dzikim ogniem podczas szturmowania Gardzieli? A może sami udamy się na poszukiwania Białych Wędrowców, trzymając w ręce Mroczną Siostrę, rodowy miecz Targaryenów?

Pomimo bugów i przestarzałej grafiki A Clash of Kings łączy całą frajdę gier z cyklu Mount & Blade z fascynu-

jącym światem „Pieśni lodu i ognia". Porwie każdego fana książek i serialu tak jak Rhaegar Targaryen porwał Lyannę. Dobrowolnie.

...intrygi i wojny

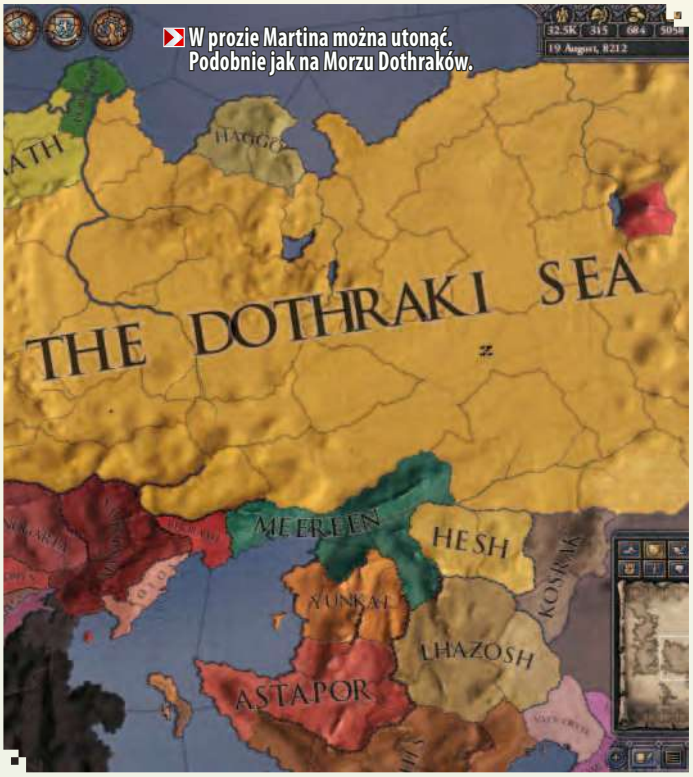
Tak jak znajdziemy w Westeros miejsca, w które serial HBO nie mógł nas zabrać, tak też istnieją pytania, których nie mógł lub nie chciał postawić. Dlaczego król Aerys II popadł w paranoję na wieść o planowanych małżeństwach pomiędzy rodami Starków, Arrynów, Tullych, Baratheonów i Lannisterów? Jakie konsekwencje może mieć różnica w regułach dziedziczenia pomiędzy Dorne a resztą Siedmiu Królestw? Kto będzie władał Doliną po śmierci chorowitego syna Lysy Arryn?

Tego typu zagadnienia to chleb powszedni każdego, kto sięgnie po **mod A Game of Thrones do gry Crusader Kings II**. Nie ma drugiej produkcji, która oddawałaby świat średniowiecznej polityki i intrygi z równym zaangażowaniem jak CK2. Ale nie ma też drugiego takiego moda jak A Game of Thrones. Wciąż ulepszana totalna konwersja robi użytek z każdego politycznego szczegółu, o jakim zająknął się w swych książkach George R.R. Martin – od sposobu powstawania więzów krwi pomiędzy Dothrakami, aż po reguły wyboru magistrów w Pentos. Doskonale ilustruje problemy i słabości feudalnej władzy centralnej Siedmiu Królestw.

W pewnym sensie mod daje nam też dość smutną lekcję na temat istoty władzy i dostarcza kontekstu – tak dla książek, jak i serialu. Owszem, smoki pozwalają trzymać Westeros pod butem. Ale co jeśli wyginą albo pretensje do tronu ogłosi członek rodziny również wyposażony w latającą gadzinę? Makiawelizm Tywina Lannistera może być jedyną drogą do utrzymania władzy i pokoju. A paranoja, jaka udzielała się jego córce Cersei, wcale nie wydaje się tak dziwaczna, gdy sami posiedzimy na Żelaznym Tronie przez dłuższą chwilę.

Jednym z fascynujących aspektów A Game of Thrones jest sposób, w jaki mod robi użytek z dziesiątków pakietów DLC, którymi kusił graczy Paradox Interactive. Rozszerzenia te, zamiast psuć rozgrywkę, zostały fenomenalnie wpasowane w świat gry. I tak na przykład dodatek The Reaper's Due pozwala nam zasmakować opisywanych przez Martina plag i epidemii (chociażby wielkiej zarazy wiosennej), a DLC Horse Lords umożliwia grę jednym z dothrackich khalów. Najbardziej **imponujący jest jednak zakres symulacji, jaki oferuje AGoT**. Równie ciekawa jest gra drugorzędnym lordem z Żelaznych Wysp, jak zasiadającym na tronie monarchą. Zabawę możemy rozpocząć w wielu kluczowych dla historii Westeros momentach. Podbój Aegona, Taniec Smoków, Rebelie Blackfyre'ów, Rebelia Roberta, Wojna Pięciu Królów – każdy z tych okresów oddany jest z niewyobrażalnym pietyzmem i wiernością książkowym realiom.

Tak naprawdę zrozumiałem, czym jest ta totalna konwersja, próbując odtworzyć kampanię Aegona Zdobywcy, który na czele niewielkiego zastępu i z trzema smokami podporządkował sobie niemal cały kontynent. Wojna nie jest wprawdzie najciekawszym z aspektów gry w CK2, aczkolwiek podbój – zwłaszcza z możliwością użycia „opcji atomowej", jaką są smoki – dawał całą masę frajdy. A potem zauważyłem dziwną rzecz. Otóż po zdobyciu Krain Burzy doprowadziłem do małżeństwa przyrodniego brata Aegona, Orysa, z córką pożartego przez smoka króla burzy Argilaca Durrandona. Ku mojemu zdziwieniu herbem nowopowstałego



W prozie Martina można utonąć. Podobnie jak na Morzu Dothraków.

Emocji jak w „Grze o tron" dostarczą ci mody.

rodu Baratheonów był valyriański symbol, a nie jeleń Durrandonów. Potraktowałem to jako bug... dopóki w najnowszej książce Martina nie przeczytałem o okolicznościach przyjęcia przez Orysa Baratheona symbolu jelenia. Otóż przysiągł to zrobić, opowiedziawszy swej żonie o tym, jak zabił jej ojca w pojedynku. W mojej wersji wojny wydarzenie to nie miało miejsca.

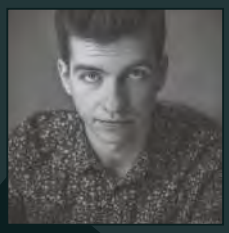
Nikt nie byłby w stanie odwzorować w grze tak absurdalnie drobnego szczegółu, jeśli nie kochałby „Pieśni lodu i ognia". Tak samo jak nikt, kto kocha książki Martina, nie może przejść obok tego moda obojętnie.

Detronizacja

To, że fanowskie **mody zrealizowane są z większą miłością i znawstwem materiału źródłowego niż produkcje komercyjne**, nie powinno być dla nikogo zaskoczeniem. Historii gier wykorzystujących licencje dzieł kultury popularnej niestety nie zapełniają kolejne Wiedźminy i Batmany, ale raczej sklecone na szybko chałturki. Nie jest też zaskoczeniem, że totalne konwersje pełne są drobnych bugów i niedoróbek. Warto sobie jednak postawić pytanie – co jest ważniejsze dla miłośników martinowskiego świata?

Omawiane mody do CK2 oraz M&B: Warband prezentują się przy produkcjach komercyjnych tak jak książkowy Żelazny Tron przy tym, który widzieliśmy w serialu. Opisywane przez George'a R.R. Martina monstrualne siedzisko Aegona było wprawdzie nieładne, nieforemne i nieraz raniło zasiadającego na nim króla... ale jednocześnie obezwładniało swym ogromem i majestatem. Było wielkie. I właśnie czegoś wielkiego potrzebują fani Gry o tron, szczególnie w nadchodzącą Długą Noc, podczas której próżno będzie szukać serialu na naszych ekranach. |CDA|

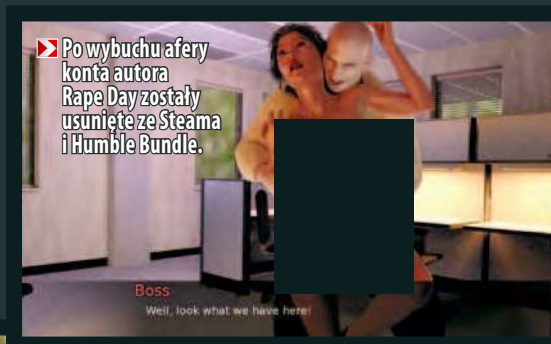
W Mount & Blade możemy zmierzyć się zarówno z górą, jak i z Górą.



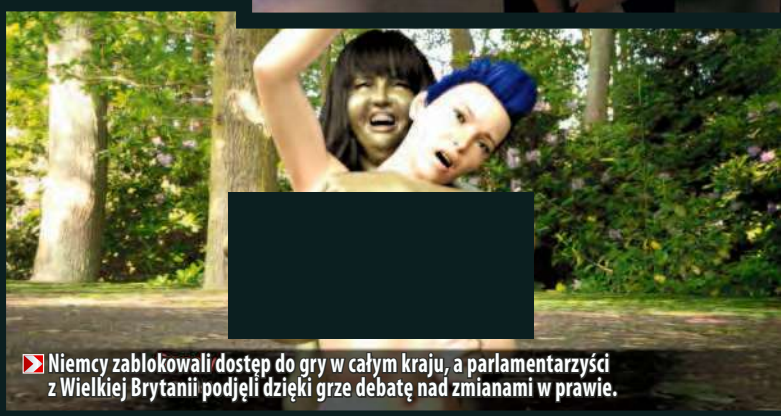
Wolność od/do gwałtu

„Rape me, my friend" – nucił: **Papkin**

Słowo daję, same problemy z tą wolnością! Ostatnio nad tym, co może ją pogwałcić, duma Valve.



Po wybuchu afery konta autora Rape Day zostały usunięte ze Steama i Humble Bundle.



Niemcy zablokowali dostęp do gry w całym kraju, a parlamentarzyści z Wielkiej Brytanii podjęli dzięki grze debatę nad zmianami w prawie.

Inkluzywna polityka Steama sprawiła, że na cyfrowych witrynach sąsiadują podszyte pieprzem artystyczne prowokacje, pozycje podejmujące problematykę mniejszości seksualnych, głupiutkie (acz mieszczące się w granicach dobrego smaku) symulatory randkowania i bazujący na najniższych instynktach pornochłam. Firma Gabe'a Newella od dawna tłumaczy się z ww. tytułów niczym Bill Clinton z jarania blanciochów – że niby, owszem, pali, ale się nie zaciąga. Niespodziewanie jednak Steam został postawiony pod ścianą. **Czy najpopularniejsza platforma cyfrowej dystrybucji powinna włączyć w ofertę dziełko o wymownym tytule Rape Day?**

Pójdźmy do łóżka...

Odpowiedź nie jest wcale jednoznaczna. Chociaż odbiorca Dnia gwałtu może spodziewać się „nękania, zabijania i gwałcenia kobiet" oraz „seksu bez wyrażania zgody, obscenicznego języka, nekrofilii i kazirodztwa" (cytaty z oficjalnego opisu), wcale nie jest powiedziane, że gra naruszy politykę sklepu.

Ta bardzo się zliberalizowała; przypomnijmy więc pokrótce: wpierw developerzy erotycznych visual novelek podnieśli larum, że Valve domaga się od nich wycięcia kontrowersyjnych treści (maj 2018). W odpowiedzi Steam zapowiedział dopuszczenie do obrotu wszystkiego za wyjątkiem pozycji, które „stanowią oczywisty trolling" (czerwiec). Na moment zawieszono obrót niektórymi produkcjami, by opracować stosowne narzędzia (lipiec)... ale wkrótce gry wróciły na wirtualne półki, a użytkownikom umożliwiono łatwe odsiewanie niechcianych treści (wrzesień). Następnie wycofano ponad 170 tzw. „troll games", w rodzaju Big Dick albo Putin, Boobs and Trump, które – tłumaczyło Valve – „nie zostały stworzone w dobrej wierze". Pewien wyjątek poczyniono również dla treści pedofilskich, karczując z oferty powieści wizualne autorstwa Top Hat Studios (grudzień).

Wbrew pozorom z tych medialnych puzzli układa się dość jednolita układanka. **Valve nie interesują ideologiczne wojenki.** Steam wyrzuci ze sklepu produkcje wykonane tak niewielkim nakładem pracy, że trudno je w ogóle traktować jako gry, ale twórcy interaktywnych erotyków nie mają się czego obawiać.

...ale za obopólną zgodą

Choć Rape Day nie narusza wytyczonych powyżej granic, autor zdawał sobie sprawę, że Steam zapewne i tak grę zbanuje. Na oficjalnej stronie projektu polecał więc zapisać się do newslettera, za pośrednictwem którego poinformuje nas o sposobie dystrybucji. Dzielił się również z potencjalnym odbiorcą swoim rozumieniem wolności, w którym – obawiam się – może nie być odosobniony. Tłumaczył zatem, że gwałt należy „normalizować". „Historycy gier wideo spojrzą na powieści wizualne w rodzaju Rape Day tak, jak dziś patrzą na Grand Theft Auto". Ma rację?

Skąd! Oczywiście przesuwanie granic tego, co możemy pokazać w grach wideo, odbywa się od początku ich istnienia, ale istnieje konsensus, w myśl którego **drastyczne treści muszą być obudowane kontekstem**. Wspomniane GTA, w oczach wielu synonim zgorszenia, chowa się za tą tarczą, prezentując nam (momentami zawoalowaną, ale jednak) krytykę działań marginesu. Właśnie przez brak jakiejkolwiek próby umocowania przemocy w fabule kłopoty miało lata temu sławetne Hatred rodzimego Destructive Creations. Gra spotkała się wówczas z ostracyzmem środowiska: ominęła GOG-a, zbojkotował ją opiniotwórczy IGN, a Epic Games zażądało usunięcia informacji, że hula na Unreal Enginie.

Zakręcony zawór

Po kilku dniach hamletyzowania Steam ostatecznie nie dopuścił, by Dzień gwałtu pojawił się w ofercie. Decyzję wytłumaczono tym, że gra „stwarza nieznane koszty i ryzyko".

Niewykluczone zresztą, że nawet gdyby zadebiutował na Steamie, Rape Day i tak nie byłby dostępny wszędzie, co pokazuje przykład Negligee: Love Stories, grywalnego hentaia, którego zakazano m.in. w Niemczech, Rosji i Australii. Gdyby Dzień gwałtu zainteresował polskich urzędników – też mogliby wydać zakaz. Orzecznictwo Sądu Najwyższego jest w tej sprawie jasne. Wyrok z dn. 23 listopada 2010 w słynnej sprawie założyciela BDSM-owego portalu stanowi, że w przypadku pornografii „związanej z prezentowaniem przemocy" (której posiadanie i dystrybucja jest w Polsce zakazana) nie ma znaczenia, czy przemoc jest rzeczywista, czy symulowana (również „z użyciem innych technik wizualizacji, np. rysunkowej czy wirtualnej"). W uzasadnieniu przytoczono szereg badań, zgodnie z którymi tego typu treści mogą kształtować niebezpieczne postawy, powodować przestępstwa seksualne, osłabiać współczucie dla ofiar gwałtu i zwiększać skłonność do agresywnych zachowań wobec kobiet.

Dwie koncepcje wolności

W głośnej pracy „Dwie koncepcje wolności" Isaiah Berlin zwraca uwagę, że wolność należy rozumieć w wymiarze pozytywnym („wolność do") i negatywnym („wolność od"). Choć oba pozostają ze sobą w pewnym napięciu, chyba zgodzimy się, że chcemy zarówno wolności do partycypacji politycznej, jak i wolności od tortur czy prześladowań. Pytanie, jakie stanęło przed Valve, w istocie brzmiało: czy pozwolić nam na wolność do gwałtów, a może na wolność od gwałtów? Osobną kwestią jest, czy wydawcy chcieliby publikować swoje tytuły w sklepie, w którym można nabyć twardą pornografię?

Znaków zapytania jest więcej. Gdy piszę ten tekst, wciąż jeszcze nie opadł kurz po konferencji bliskowschodniej, podczas której minister spraw zagranicznych Izraela oświadczył, iż Polacy „wyssali antysemityzm z mlekiem matki", a korespondentka NBC mówiła na antenie o „polskim reżimie". Walczymy (jako Polska) z podobnie niemądrymi wypowiedziami... ale co gdyby ktoś – przykładowo – sklecił produkcję, która szkalowałaby nasze dobre imię? Jak zareagować na ukrycie w linijkach kodu rosyjskiej propagandy? Propagowanie faszyzmu? Obrazę uczuć religijnych? Promowanie ruchów antyszczepionkowych? Dyskryminację mniejszości? **Steam nie może dłużej od takich pytań uciekać i musi wreszcie zbudować sensowny zestaw reguł.** Jeżeli Gabe Newell dalej będzie kroczył ścieżką „wolności totalnej", prędzej czy później coś przyklei mu się do buta. |CDA|

Steam nie może kroczyć drogą nieskrępowanej wolności.

Wspólny występ „twarzy" PlayStation, Xboksa i Nintendo podczas The Game Awards był wydarzeniem czysto symbolicznym, ale to znak zmieniających się czasów.

Do usług

Pozytywnie rozczarował się: **spikain**

Co ten Microsoft? Brata się z dawnymi wrogami, a nawet sprzedaje im broń. Mało tego, wydaje się, że zasoby pierwotnie przeznaczone na wyścig zbrojeń lokuje teraz w jakimś dziwnym, niemal kosmicznym projekcie.

Wybaczcie tę wojenną metaforykę, ale liczne analogie same się nasuwają. Nie bez powodu właśnie o „wojnie konsol" mówi się od lat – ba, określenie to funkcjonowało, jeszcze zanim obecni główni jej uczestnicy, Sony i Microsoft, w ogóle postanowili dołączyć do przepychanki. Kiedyś chodziło przecież o rywalizację Segi i Nintendo. Już lata temu ci pierwsi odpadli z zawodów, a drudzy postanowili iść własną ścieżką, ignorując trendy.

Za horyzontem

Sytuacja na rynku zmieniła się w mniejszym stopniu dlatego, że jedni robili lepsze gry od drugich, a bardziej ze względów technologicznych. Gry to w końcu nie tylko sztuka – są z technologią ściśle związane, a ruch w niewłaściwym kierunku może oznaczać poważne kłopoty(*). Zamiast więc czekać na powtórkę z historii Microsoft postanowił zupełnie zmienić sposób myślenia. I pewnie słusznie, bo dużo wskazuje na to, że wojna, którą w tej generacji przegrywa(**), niedługo się skończy. **Przyziemna walka na konsole o z góry ustalonej specyfikacji przeniesie się niebawem w chmury. Tfu, w chmurę.**

Dyskusja o tym, czy ludzie przyszłości będą korzystać z „Netfliksa dla gier" zamiast kupować sprzęt za tysiąc(e) złotych, z każdym miesiącem traci na zasadności. Pomimo mojego osobistego przywiązania do nośników fizycznych (patrz: felieton w CDA 11/2018) nie oszukuję się już – to kwestia czasu. **Pudełka (cokolwiek będą zawierać) raczej nie znikną, podobnie jak Blu-raye, DVD, CD z muzyką czy winyle.** Największe pieniądze jednak Phil Spencer i cały dział odpowiedzialny za markę Xbox zdają się widzieć gdzie indziej.

Nie tylko oni zresztą – przecież konkurencja na tym polu rośnie w zatrważającym tempie i nie ulega wątpliwości, że większość uczestników tej wojny nie przetrwa. Pracę nad własną chmurą zadeklarowały już między innymi: Google, Tencent (w Chinach, gdzie dostęp do usług Google'a jest zablokowany), EA czy Huawei. Nieoficjalnie wiadomo co nieco o planach Amazona, a od dłuższego czasu testowane są usługi Sony i Nvidii (z tej ostatniej korzystam sam – i wierzcie mi, że na odpowiednim łączu internetowym jest bardzo, bardzo dobrze).

Przymierza

Do tej walki przymierza się również Microsoft, powoli odchodząc od tradycyjnego modelu opartego o konsolę i ekskluziwy. Jeszcze jakiś czas temu wydawało się, że nagła otwartość Phila Spencera, który publicznie chwalił Sony i Nintendo, to tylko nowe podejście do marketingu. Że bycie miłym i mówienie wprost „jest miejsce dla nas wszystkich, celebrujmy gry wideo!" po prostu bardziej się opłaca niż podszczypywanie i krytykowanie konkurencji. Kolejne kroki wywoływały jednak u obserwatorów branży coraz większą dezorientację (przyćmioną tylko przez jeszcze większą aprobatę). Najpierw ogłoszono, że wszystkie produkcje wydawane przez Microsoft pojawią się również w jego sklepie (na pecetach z Windowsem 10). Zakupiony przez firmę Minecraft jest wciąż rozwijany na platformach konkurencji, i to na coraz większej ich liczbie – crossplayowa wersja pojawiła się na Switchu, nawet zwijający się już powoli 3DS otrzymał swoją własną edycję. **Gigant pozyskał nowe studia developerskie, ale nie każe im produkować gier na wyłączność** – ba, Hellblade (Ninja Theory należy od niedawna do MS) i Cuphead (współfinansowany przez MS) też trafią na Switcha.

Szczególnie interesujący wydaje się ten ostatni przypadek. Bo kiedy na samym początku nintendowej prezentacji nadchodzących gier niezależnych słyszymy słowa „nasi przyjaciele z Microsoftu", powinniśmy wiedzieć, że coś się dzieje. O tej przyjaźni mówi się też poza oficjalnymi kanałami – w lutym tego roku dowiedzieliśmy się, że obie firmy coś razem kombinują i być może kombinacje te zaowocują np. wydaniem Ori na Switchu. Odważniejsi marzyciele sugerują nawet pojawienie się na konsolce XClouda i Xbox Game Passa, choć to oczywiście tylko spekulacje.

Powróćmy więc do faktów: niedawno okazało się, że powtarzana corocznie marketingowa bzdurka o „szczególnym wsparciu dla graczy pecetowych" stanie się rzeczywistością. Kolekcja Halo – uzupełniona zresztą o Halo Reach – ukaże się nie tylko na PC, ale, fanfary, na Steamie. Do sprawy ustosunkował się ponoć sam Gabe Newell, sugerując, że debiut serii na platformie Valve był pomysłem Phila Spencera. Autentyczności maila od Newella nie sposób potwierdzić, ale nie wydaje się on bzdurą wyssaną z palca – no i pokrywa się z nowo wytyczoną ścieżką Microsoftu. Być może wynika ona z tego, że **już wkrótce głównym konkurentem firmy będzie Google, a nie Sony, Nintendo czy Valve**. Niezależnie od przyczyny – ode mnie dwa kciuki w górę. Najważniejsze, żeby skorzystał na tym szary gracz – a do tego to zdaje się zmierzać. |CDA|

(*) Patrz: Dreamcast, Vita czy Wii U. Wszystkie te konsole mogą pochwalić się naprawdę mocnymi tytułami, a mimo to nie odniosły sukcesu. Choć przyczyn porażki doszukiwać się można również w nieudolnym marketingu, szalenie istotne były kwestie ściśle związane z technologią (cena urządzenia, jego wydajność, zastosowane nośniki i tym podobne).
(**) Oficjalnych danych sprzedażowych Xboksa nie podaje się już od dłuższego czasu, co właściwie jest bardziej wymowne niż jakakolwiek liczba.

WIECZNY CHŁOPIEC

Zieleń szanuje: **spikain**

30 lat temu w sklepach pojawiły się pudełka z szarymi Game Boyami. Nie był to pierwszy handheld w historii ani nawet pierwszy handheld Nintendo. Okazał się jednak przełomowy i ponadczasowy – bo żyje do dzisiaj.

Nic dziwnego, że w 2019 roku Game Boy jest ikoną popkultury. Był „lajfstajlowym" urządzeniem w latach 80. i 90. – zanim ktokolwiek wiedział, że to do takich gadżetów należeć będzie przyszłość. Miał bogatą bibliotekę (ponad tysiąc gier!), a przy tym był bardziej osobisty niż konsole stacjonarne. **Jak nie czuć sentymentu do kawałku plastiku, jeśli macało się go przez pół dzieciństwa?** Żaden NES ani Pegasus nie może pochwalić się tak intymną relacją ze swoim właścicielem.

Dot matrix...

Minęły trzy dekady od jego narodzin. Nowe „klony Game Boya" pojawiają się na rynku regularnie – ba, częściej niż lata temu. Powody są dwa. Po pierwsze: względnie łatwo dzisiaj wydać swoje własne urządzenie niby-retro, czy to w oparciu o emulację software'ową (najczęściej – o Linuksa), czy, jak w przypadku niektórych tego typu maszynek z Chin, o emulację sprzętową. Po drugie: ludzie, którzy pół dzieciństwa spędzili wgapieni w ekrany Game Boyów, zarabiają dziś pieniądze. I z przyjemnością wydają je na nostalgię.

Pisząc o „klonach", używam cudzysłowu nie bez powodu – współczesne niszowe handheldy najczęściej tylko nawiązują do Game Boyów (różnych generacji) wyglądem. Jeżeli już natomiast rzeczywiście ktoś porywa się na emulację sprzętową, to zazwyczaj jest to NES-on-a-chip, czyli, w dużym skrócie, miniaturowy kuzyn Pegasusa (patrz: FC Pocket). Większość handheldów w stylu RetroMini czy Bittboy po prostu odpala ROM-y na wbudowanym emulatorze. Często tylko te dołączone do konsoli, choć w niektórych przypadkach możemy dorzucać swoje własne.

Bywa jeszcze inaczej – na przykład najnowsze modele stacjonarnego Retrona amerykańskiej firmy Hyperkin przyjmują kartridże z aż dziewięciu różnych konsol retro – w tym GB, GBC i GBA – ale wewnątrz urządzenia nie znajdziemy kilku ściśniętych sprzętowych klonów. ROM-y z wkładanych przez nas kartridży są zrzucane do pamięci konsoli, a następnie uruchamiane na odpowiadającym im emulatorze. Retron nie jest zresztą wcale najlepszym świadectwem miłości (lub: chęci zarabiania na miłości) Hyperkina do Game Boya. W 2017 roku firma wydała SmartBoya, dziwaczną przystawkę do smartfonów, która pozwala uruchamiać na nich gry z fizycznych gameboyowych kartridży (moje wrażenia z obcowania z tym cackiem – w ramce). Jakiś czas temu zapowiedziała również Ultraboya – sprzętowy klon stareńkiego Pocketa, tylko że z podświetlonym ekranem i piękną, aluminiową obudową. Ucichło o nim kilka miesięcy temu, ale wielu zapaleńców (w tym ja) wciąż ociera usta ze śliny na myśl o takim urządzeniu, więc miejmy nadzieję, że pomysł nie umarł.

GAME BOY MA SIĘ ŚWIETNIE.

Vadu Amka podniósł modyfikacje Game Boyów...

...do rangi sztuki.

© Vadu Amka www.vaduamka.com

(*) Sam mam ze dwadzieścia szarych Game Boyów – ratowanych przez lata z rąk giełdowych handlarzy, którzy często trzymali konsolki w naprawdę tragicznych warunkach. Mimo tego – prawie wszystkie działają bez zarzutu.

Gra w tle: Tiny Dangerous Dungeons

GRY

Bo to one są najważniejsze, prawda? Na konsolach z linii Game Boy swój początek miało sporo mocnych serii – w tym Pokémon. Ogrywania stareńkiego Red lub Yellow dzisiaj bym raczej nie polecał, bo trochę się zestarzały i brakuje im usprawnień, które w 2019 roku wydają się oczywistością (np. przerzucanie stworów pomiędzy plecakiem i skrytką w Pokémon Center to katorga). Doczekały się jednak aż dwóch rimejków – LeafGreen i FireRed na Game Boyu Advance oraz niedawne Let's Go Eevee/Pikachu. Warto sprawdzić zwłaszcza któryś z tej pierwszej dwójki. Powszechnie twierdzi się, że to dzięki tej serii Game Boy osiągnął tak imponujące wyniki sprzedażowe. Podobnie jest z Tetrisem, który co prawda ukazał się wcześniej na innych platformach, ale to na tej konkretnej sprzedał się w aż 35 milionach egzemplarzy. Wkrótce gruntownego rimejku doczeka się gameboyowe The Legend of Zelda: Link's Awakening (patrz: poprzedni numer CDA), niedawno na 3DS-ie odtworzono też dwie odsłony erpegowej serii Mario & Luigi (z GBA), a także Metroid II: Return of Samus (z GB). To kiedy remake Golden Suna?

...with stereo sound!

Do wyglądu starych Game Boyów nawiązują nie tylko chińscy piraci i zachodnie firmy produkujące gadżety dla fanatyków retro. Ci ostatni bardzo chętnie budują swoje własne handheldy. Jeszcze dekadę temu byłoby to niezwykle trudne – dziś wystarczy smykałka do majsterkowania, odrobina umiejętności, Raspberry Pi (w uproszczeniu: malutki komputer na jednym obwodzie drukowanym) oraz obudowa po starym Game Boyu (ew. drukarka 3D). O ile ktoś ma serce zdejmować plastik z żywego urządzenia. Bo przecież większość egzemplarzy ma się dobrze – a te najczęstsze problemy trzydziestoletnich konsolek da się zażegnać, porządnie czyszcząc styki lub eliminując „złe linie" przy pomocy lutownicy. I to nawet nie lutując – po prostu ogrzewając konkretne miejsce pod ekranem. Ach, jest jeszcze kwestia odklejającego się po latach plastiku chroniącego wyświetlacz. Na szczęście za kilka złotych można sprowadzić sobie nowy ekranik – na przykład z AliExpress. Chwila, moment. Jak to możliwe, że w 2019 roku Chińczycy sprzedają nowe części zamienne do konsolki z 1989? Otóż... popyt!

Stare Game Boye były nie do zajechania – a że tych z pierwszej generacji (GB, Color, Pocket, Light) sprzedało się łącznie prawie 120 milionów, na świecie nadal leży mnóstwo sprawnych konsolek(*). Naturalne więc, że miłośnicy retro ochoczo zabrali się za restaurację i liczne modyfikacje swoich egzemplarzy. Jedni kupują nowe, nieoficjalne obudowy (ok. 30 zł za komplet), inni czyszczą te oryginalne. Stosując odpowiednie środki chemiczne, można uzyskać niesamowity efekt. Polecam zerknąć tutaj: bit.ly/czystygb.

Niektórzy na tym nie poprzestają – w końcu jeżeli ktoś na poważnie myśli o używaniu Game Boya w XXI wieku, musi być gotowy obcować z ekranem bez podświetlenia... albo takowe wmontować. Oczywiście wymaga to już większej wiedzy i sprawności niż szorowanie obudowy. (Zobaczcie, jak to wygląda w akcji: bit.ly/swiecacygb). Takie podstawowe modyfikacje są jednak dostępne dla mas. Nie trzeba szukać daleko: ekszynowy grafik, Michał, przerobił swojego Game Boya Advance – choć to pierwszy, poziomy model, ma w nim podświetlenie i planuje dorzucić akumulator zamiast wymiennych baterii. Da się? Da się.

PU1 PU2 WAV NOI

Michał nie jest jedynym grafikiem, który zabrał się za swojego Game Boya – stare kieszonsolki stały się płótnem wielu artystów, począwszy od Thretrisa (bit.ly/thretris), a skończywszy na Vadu Amce (vaduamka.com). Nie można też zapominać o kompozytorach i DJ-ach, którzy do tworzenia muzyki wykorzystują charakterystyczne brzmienie Game Boya. Albo wręcz fizyczne konsolki (wygooglajcie np. „Trey Frey chiptune"). Taką możliwość daje specjalny ROM z programem LSDj (Little Sound Dj), który odpala się właśnie na Game Boyu. Żadnego udawania – tylko prawdziwe piski, kliki i popierdywania, wszystko w ramach sprzętowych ograniczeń szarej cegły. Niezbędnych, żeby w autentyczny sposób przywołać szalenie atrakcyjną estetykę tamtych lat i tego konkretnego urządzenia.

Estetykę, do której ciągnie też twórców gier. Tych w ostatnich latach pojawia się coraz więcej – jedną z nich (Save Me Mr Tako) recenzowałem w CD-Action 13/2018. Schemat zwykle jest podobny: zielone tło, cztery odcienie szarości, często również bardzo niska rozdzielczość (idealnie: 160 x 144). To dość hardkorowe ograniczenia, ale każdy, kto swoje pierwsze kroki w grach wideo stawiał właśnie na monochromatycznym ekranie z dwubitową paletą kolorów(**), rozumie urok tej stylistyki.

30 lat po premierze Game Boy ma się świetnie. Żyje w powszechnej świadomości, a ostatnio wręcz wraca na usta graczy. Jego sylwetka pojawia się na skarpetkach, ozdobnych taśmach, kolczykach i osłonkach na telefon. Powstają oficjalne gameboyowe kubki, notatniki, budziki, ciuchy, zegarki i otwieracze do butelek. I dobrze – niech ta moda trwa, bo może dzięki niej ktoś przez przypadek pogra w kilka dobrych gier. |GBA|

SMARTBOY

Założenia SmartBoya są bardzo proste: ściągasz kompatybilny emulator, wkładasz telefon do urządzenia, zaciskasz i możesz grać. Komunikacja odbywa się przez port USB-C, więc posiadacze iPhone'ów czy starszych smartfonów z Androidem niestety muszą obejść się smakiem. Z tyłu SmartBoya znajduje się port na kartridże GB/GBC. Po włożeniu weń gry do pamięci telefonu zgrywany jest ROM, a ten następnie odpala się na emulatorze. Dolną część smartfona zasłania panel z bardzo przyzwoitymi gameboyowatymi przyciskami, górna robi oczywiście za ekran. Działa to dość sprawnie, ale z prostej przyczyny całość traktować można tylko jako ciekawostkę lub narzędzie do zgrywania ROM-ów. W cenie SmartBoya (w chwili pisania najtańszy egzemplarz, który znalazłem, kosztuje ponad stówę) można sobie kupić Game Boya i zestaw baterii. Wtedy na jednym naładowaniu działać będzie kilkadziesiąt godzin, a nie tyle, ile wytrzyma telefon. Można by się kłócić, że to kwestia noszenia jednego urządzenia zamiast dwóch – ale gabarytowo SmartBoy wcale nie prezentuje się tak fajnie na tle zwykłego Pocketa czy Colora. No i w przeciwieństwie do nich obsługuje tylko oryginalne kartridże – i to nie wszystkie, bo z racji sposobu działania odpada też choćby Game Boy Camera. Szkoda, bo sam gadżet wykonany jest naprawdę fajnie.

(**) Albo chociaż na emulatorze. W Polsce pierwsze Game Boye były luksusem w większości zarezerwowanym dla dzieci z bogatszych rodzin (lub z wujkami/ciociami za zachodnią granicą). Mimo to wielu z nas ogrywało takie klasyki jak Pokémon Yellow – i na ich widok ronimy równie dużą łzę, co nasi zachodni współgracze.

Zamiast celebrować konsole – urządza konsolację: **Papkin**

Pięćdziesiątka to za mało! Przydałałaby się ćwiartka.

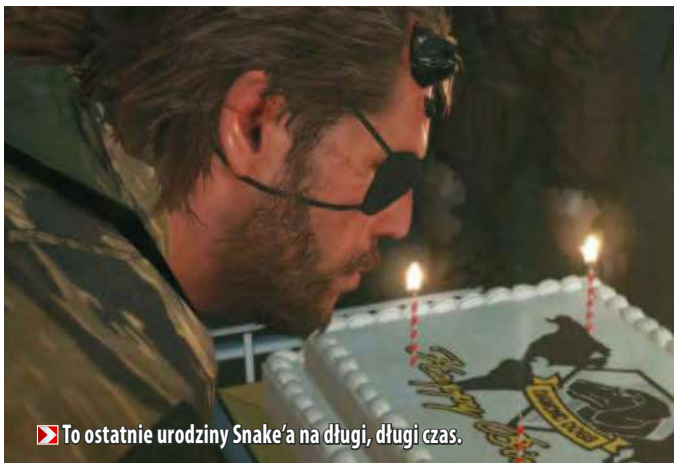
21 marca Konami obchodziło pięćdziesiąte urodziny... ale stawiam, że niewielu z was założyło z tej okazji imprezowe czapeczki. Po burzliwym kryzysie wieku średniego jubilat wchodzi w piątą dekadę życia zdziwaczały, pozbawiony aspiracji i pogodzony z tym, że co dobrego miał przeżyć – już przeżył.

By zrozumieć tę jego (pozornie, o czym zaraz) mizerną kondycję, musimy cofnąć się o cztery lata. Właśnie wówczas firma, w sumie lubiany dysponent głośnych marek (Castlevania, Metal Gear Solid, Silent Hill, Contra), nabawiła się tak złej prasy, że gdy ktokolwiek napisze dziś na Twitterze hasło „Konami", jakiś usłużny komentator zareplikuje hashtagiem „#F**kKonami".

Mobile first

Jest marzec 2015, pół roku przed premierą Metal Gear Solid V. Premierą, dodajmy, kosztowną (według różnych szacunków Phantom Pain kosztował ok. 80-85 mln dolarów). **Hideo Kojima, reżyser tytułu, zostaje wygumkowany ze strony wydawcy**, a Kojima Productions zmienia nazwę na Konami Digital Entertainment. To jednak dopiero prolog wielomiesięcznej opery mydlanej, z wycinaniem projektanta z materiałów prasowych (tłumacząc się „rebrandingiem"), plotkami o jego „uwięzieniu" w biurze (ergo: odcięciu od współpracowników) i hamletyzowaniem w sprawie tego, czy w ogóle jest w Konami zatrudniony. Równolegle wierchuszka kasuje P.T. vel Silent Hills, ambitne odświeżenie cyklu tworzone wspólnie przez Kojimę i laureata Oscara, Guillermo del Toro. Podczas gdy Japończyk nie może nawet zabrać głosu (pryncypał zabronił mu wręcz polecieć na The Game Awards, podczas którego miał odebrać nagrodę!), jego meksykański kolega robi wydawcy (nomen omen) meksyk, ruszając w dyskredytujące Japończyków medialne tournée.

Moloch ponosi ogromne wizerunkowe koszty... szybko okazuje się jednak, że robi to głównie po to, by uniknąć kosztów wcale niemetaforycznych. W krótkiej odezwie dla IGN-u szefostwo odnosi się do jadowitych komentarzy. „Dostrzegamy, że nasze ostatnie ruchy wywołały wiele niepokoju, za co przepraszamy". W tym samym oświadczeniu wprost zasygnalizowano nową politykę wydawniczą, którą można streścić krótkim: „Mobile first". Firma zdecydowała się adresować swoje tytuły do właścicieli smartfonów, a w dodatku: głównie ludzi z japońskimi dowodami osobistymi. Po cichutku wycofano się z nowojorskiej giełdy i ostatecznie podziękowano Kojimie za współpracę. Raptem kilka dni po premierze The Phantom Pain szeregi opuścił również Julien Merceron: człowiek może i mniej medialny od autora MGS-ów, ale szalenie istotny. To on odpowiadał za powstanie i rozwój potężnego Fox Engine'u.



To ostatnie urodziny Snake'a na długi, długi czas.

Branżowy gameblog.fr donosił wówczas, że fala rozstań to symboliczny koniec restrukturyzacji, a Konami kończy inwestycje w segment tytułów wysokobudżetowych (poza PES-em, którego ciągła aktualizacja to względnie niewielki wydatek). „Zapewniamy, że nie porzucamy Metal Geara. Wiem, że niektóre blogi sugerowały coś takiego dziś rano, ale nie mam pojęcia, skąd biorą takie informacje. (...) pracujemy nadal nad takimi seriami jak Metal Gear, Castlevania, Silent Hill, PES. Naprawdę nic się nie zmieniło" – ripostował przedstawiciel firmy.

Czyżby?

Jest kwiecień 2019. **Na ten rok w kalendarzu wydawniczym Konami poza reedycjami znajdziemy wyłącznie Pro Evolution Soccer 2020.** W zeszłym ukazały się Super Bomberman R, dość nieudolnie dyskontujący legendę oryginału, oraz Metal Gear Survive, tytuł może i niezły... ale trudno udawać, że nie stanowił on recyklingu assetów z Phantom Paina. Niemal dokładnie rok temu zapowiedziano też nową Castlevanię, która – zauważmy – jest tym, czego powinniśmy się spodziewać po współczesnym Konami. Nastawionym na iOS-y kooperacyjnym boss rushem.

Co znamienne: plan się udał, a **Konami wcale nie jest dziś w złej sytuacji finansowej**. W zeszłym roku firma zarobiła 359 mln dolarów (o 2,4% więcej niż w 2017). Ten czteroletni okres to w zasadzie ciągłe wzrosty. Chociaż przychody z anime, automatów i kart (które zawsze stanowiły drugą nogę, na której stało Konami) rokrocznie się kurczą, to już zyski z mikrotransakcji pozwalają Japończykom wyjść na swoje. Ludzie dalej chętnie zostawiają pieniądze w Professional Baseball Spirits albo trzyletnim Yu-Gi-Oh Duel Links. Nawet Pro Evolution Soccer, mimo sukcesywnej utraty licencji i raczej markowania niż dokonywania zmian, wciąż jest na plusie. Konami ma też na siebie nowy pomysł. W marcu zapowiedziano budowę w Tokio 12-piętrowego wieżowca, w którym znajdować się będą centra treningowe dla esportowców.

W pięćdziesiąte urodziny firmy nie pozostaje mi nic innego, jak **wypić w intencji Konami okolicznościową lampkę cyjanku**. Japończykom wypada zaś życzyć właściwie jednego: wyprzedania licencji. I to szybkiego, póki ich marki kogokolwiek jeszcze obchodzą. |CDA|

Ku**ś P****tek

Cieszy się, że zdążył zagrać: **Eugeniusz Siekiera**

Ponoć każdy rozgłos jest dobry. W show-biznesie ważniejszy od tego, co mówią, jest sam fakt, że w ogóle coś mówią. Nie wiem, czy twórcy Devotion, niszowego tajwańskiego horroru, podzielają to zdanie, ale niewątpliwie na krótką chwilę udało im się zaistnieć w szerszej świadomości.

Krótko po premierze po wpisaniu tytułu w Google zalewała nas ściana informacji... tyle że nie na temat samej gry, lecz koperkowej afery, która się wokół niej rozpętała. Nie minął tydzień od debiutu, a Devotion wyleciała ze Steama tuż po tym, jak odkryto w niej plakat naśmiewający się z prezydenta Chin. Został na nim porównany do słynnego Misia o Bardzo Małym Rozumku oraz nazwany kretynem.

Winny (the Pooh) się tłumaczy

Władze Państwa Środka są na tym punkcie wyjątkowo wyczulone – akcja z Kubusiem sięga 2017 roku, gdy ukazał się **popularny mem porównujący Xi Jinpinga do maskotki Disneya**. Przewrażliwienie zakrawa na absurd, ale fakty są takie, że aktualnie postać Kubusia Puchatka jest w Chińskiej Republice Ludowej persona non grata. Dość powiedzieć, że gdy chiński serwis prezentował materiały z Kingdom Hearts III z mieszkańcami Stumilowego Lasu, Puchatek został na screenach ocenzurowany, a kilka miesięcy wcześniej do kinowej dystrybucji nie załapał się film „Krzysiu, gdzie jesteś?".

Ale wróćmy do Devotion. Niewinny z pozoru dowcip dotknął również samych graczy, którzy zalali grę negatywnymi recenzjami, choć wcześniejsze sugerowały, że mamy do czynienia z tytułem co najmniej dobrym (**ponad 95% ocen pozytywnych przed wybuchem afery i zaledwie około 40% kilka godzin później**). Nie bez znaczenia dla całej historii jest polityczny wydźwięk sprawy. Tajwan to kraj niezależny od ChRL, choć przez same Chiny uważany jest co najwyżej za zbuntowaną prowincję. W wyniku nacisków z Pekinu lista państw uznających faktyczną odrębność i niepodległość Tajwanu systematycznie się kurczy.

Ekipa Red Candle Games wzięła winę na klatę, bo, umówmy się, nie miała innego wyjścia. Przy okazji panowie zaczęli niezręcznie tłumaczyć, że grafika pochodziła z wersji testowej, a do finalnej trafiła przez głupie przeoczenie jednego z pracowników. Stwierdzili, że ich intencją nie był żaden polityczny atak, wyrazili też skruchę. Oczywiście natychmiastowo wypuszczono aktualizację, która usunęła niefortunną grafikę. To jednak nie wystarczyło.

Mleko się wylało

Doszło do tego, że **nawet rozmowy na temat Devotion były na chińskich forach z automatu banowane**, od twórców odwrócili się wydawcy – firmy Indievent oraz Winking Skywalker, których siedziby znajdują się w... Chinach właśnie. Rykoszetem oberwało się przy okazji Detention, poprzedniej grze studia. Był to również horror, oceniany zresztą całkiem pozytywnie. Przynajmniej do czasu, bo po nagłośnieniu afery średnia drastycznie spadła.

Karuzela paranoi nakręcała się z każdym dniem, każdą kolejną godziną. Niczym psy gończe gracze zaczęli tropić i węszyć za kolejnymi szpileczkami wbitymi w nadęte ego chińskich władz. I tak doszukali się między innymi wzmianki (w jednej z wirtualnych gazet) o niejakim Pierożku, a jest to ponoć jedno z pogardliwych przezwisk, które przylgnęło do Xi Jinpinga. Szkopuł w tym, że to również ksywa jednego ze współzałożycieli Red Candle Games, a dowody bardzo łatwo można było znaleźć na internetowych forach, gdzie ten się udzielał.

To nie pierwszy raz, gdy nadgorliwość polityków odbija się czkawką i trafia w tych, których najmniej to powinno obchodzić, czyli graczy. Teoretycznie taki rozgłos nie powinien zaszkodzić samej grze, bo gdy tylko zrobiło się o niej głośno, sprzedaż dosłownie eksplodowała. Kilka dni po premierze tytuł trafił pod strzechy ćwierci miliona graczy – na podobny wynik debiutanckie Detention musiało pracować okrągły rok.

Finał wciąż przed nami

Tyle że nie wiadomo, jak cała sprawa się zakończy. Dziś, gdy piszę te słowa, **Devotion darmo szukać nawet w europejskiej wersji Steama**; znajdziemy tam jedynie ścieżkę dźwiękową, skądinąd też bardzo dobrą. Gra została wycofana przez samych twórców, rzekomo z powodów technicznych, między innymi niespodziewanych crashów. Dziwnym trafem nikt wcześniej (czyli przed wybuchem afery) podobnych usterek nie zgłaszał (wyżej podpisany również nie miał żadnych problemów z premierową wersją).

Devotion wróci zapewne, gdy cała sprawa nieco przycichnie, a twórcy wykorzystają ten czas na wnikliwą analizę wszystkich materiałów ukrytych w grze i wywalą z niej wszelkie potencjalne ślady politycznej niepoprawności. Powiedzieć „paranoja" to nic nie powiedzieć. Chciałoby się rzec: „dobrze, że żyję w normalnym kraju", ale może lepiej ugryzę się w język. |CDA|

Ban na chińskim Steamie był dopiero początkiem karuzeli paranoi.

Wróg nr 1 w Chińskiej Republice Ludowej. Jak widać, burzę w szklance wody może wywołać każdy i wszystko. Nawet coś, co nie istnieje.

Dusza człowiek

Rozniecał płomień: **Witold**

PlayStation Experience 2014. Na scenę z nerwowym uśmiechem wchodzi Japończyk. Witany brawami przestępuje z nogi na nogę i zaczyna opowiadać o grze, nad którą pracuje. Wyraźnie nie wie, co zrobić z rękami. Nieśmiały debiutant? Skąd, to Hidetaka Miyazaki, jedna z największych gwiazd branży!

Decyzję o zajęciu się grami wideo podjął dekadę wcześniej, w wieku 29 lat. Urodził się w połowie lat 70. w niezbyt bogatej urzędniczej rodzinie. Jak sam mówi (w rozmowie z Guardianem), **nie był ambitnym dzieckiem i o niczym nie marzył**. Czas spędzał w pobliskiej bibliotece, gdzie poznał nie tylko mangę (z ukochanym „Berserkiem" na czele), ale także zachodnią fantastykę (m.in. Lovecrafta). Ukończywszy szkołę, na miejsce dalszej edukacji wybrał prestiżowy Uniwersytet Keiō w Tokio, na którym studiował nauki społeczne. Po uzyskaniu dyplomu rozważał pracę w gamedevie, jednak ostatecznie wyższymi **zarobkami skusił go potentat na rynku oprogramowania użytkowego – Oracle**, w którym zatrudnił się na stanowisku analityka oraz opiekuna klienta.

Era mroku

Miyazaki przepracował u amerykańskiego giganta cztery długie lata, podczas których niemal pogrzebał myśl o tworzeniu gier. Na szczęście dawny kumpel ze studiów polecił mu wtedy kilka produkcji, w które warto zagrać. Jedną z nich było Ico, w którym tytułowy chłopiec próbuje uciec wraz księżniczką Yordą z opuszczonego zamczyska. Dzieło Fumito Uedy zachwyciło Miyazakiego do tego stopnia, że ten podjął decyzję o zmianie zawodu. Jak potem mówił: – *Ta gra uświadomiła mi możliwości medium.*

Rozpoczynanie kariery w wieku 29 lat nie jest łatwe, szczególnie w Japonii, gdzie tradycyjnie ceni się przywiązanie pracownika do firmy. Szczęśliwie Miyazaki w 2004 został przyjęty do umiarkowanie znanego FromSoftware. Firma istniała od 1986, ale przez pierwsze lata produkowała głównie programy użytkowe. Z początkiem lat 90. szefostwo zwróciło uwagę na inny, potencjalnie intratny biznes.

Kiedy Sony zapowiedziało pierwsze PlayStation, From szybko nawiązało współpracę z gigantem. Tak oto w grudniu 1994, dwa tygodnie po premierze „Pleja", w Japonii zadebiutowało przygotowane w zaledwie pół roku **King's Field**, gra fantasy, w której wcielaliśmy się w księcia ratującego swoje królestwo. Był to pierwszy erpeg na tej konsoli, a przy tym daleki przodek Soulsów – gra trudna, niewiele komunikująca graczowi, z powolną walką w perspektywie pierwszej osoby. Nieco frustrujące doświadczenie, które jednak znalazło swoją niszę. Produkcja sprzedała się na tyle dobrze, by pozwolić firmie przygotować dwa sequele. Rozwinięcie pomysłów z King's Field odnaleźliśmy niedługo później w **Shadow Tower** – które wyeliminowało konieczność gromadzenia punktów doświadczenia i zdobywanie poziomów, w zamian przedstawiając zaczątek systemu dusz, który miał o sobie przypomnieć 10 lat później.

Jednak to nie erpegi fantasy stały się na ponad dekadę wizytówką FromSoftware. Wydane w 1997 **Armored Core** wymagało nie tylko sprawnego kierowania mechem czy celnego strzelania, ale też ciągłej kalkulacji ekonomicznej. Za pieniądze zdobywane podczas misji rozwijaliśmy swoją maszynę, kupując kolejne elementy wyposażenia. Zawalenie

Tam dom twój, gdzie ognisko twoje.

zlecenia oznaczało brak nagrody i konieczność pokrycia kosztów zużytej amunicji. Gra mimo pewnej chropowatości trafiła w gusta odbiorców – do pojawienia się Demon's Souls kolejne odsłony serii były finansową podstawą firmy. To właśnie do projektowania jednej z nich, **Last Raven**, oddelegowano Miyazakiego. Radził sobie tak dobrze, że w połowie prac nad kontynuacją mianowano go reżyserem. Wydane w 2006 **Amored Core 4** zebrało jednak bardzo przeciętne recenzje. Zdawało się, że firma najlepsze lata ma już za sobą.

Zarzewie

I tym razem twórca miał szczęście. Dowiedział się, że w studiu w wielkich bólach powstaje nowy zręcznościowy erpeg w świecie fantasy – **Demon's Souls**. Projekt rozłaził się w szwach, a pracujący nad nim zespół nie był w stanie uporać się ze stworzeniem grywalnego prototypu. Zarząd spisał już tytuł na straty, jednak Miyazaki, wielki fan King's Field czy Dungeons & Dragons, dostrzegł w tej sytuacji okazję. Zgłosiwszy się do przejęcia sterów nad produkcją, został mianowany jej reżyserem. „Doszedłem do wniosku, że jeśli uda mi się znaleźć sposób na przejęcie nad nią kontroli, mógłbym zamienić ją we wszystko, czego chciałem. Co najważniejsze, **jeśli moje pomysły by zawiodły, nikt by się nie przejmował – to i tak już była porażka**" – mówił we wspomnianym wywiadzie dla Guardiana.

Developer nadał grze konkretny kształt, z jednej strony inspirując się King's Fieldem, z drugiej – obficie czerpiąc z europejskich legend. Dodał także charakterystyczny multiplayer, w którym mogliśmy nawiedzać światy innych graczy, pomagając im lub na nich polując. No i zostawiać wiadomości dla towarzyszy niedoli, które informowały o zbliżającym się niebezpieczeństwie czy pobliskim skrócie. Rozwinął też zapożyczoną z Shadow Tower koncepcję dusz, które stały się w Soulsach walutą.

Podstawą filozofii produkcji była idea, że wszelkim zwycięstwom musi towarzyszyć poczucie zasłużonego spełnienia. Sukces nie mógł przyjść za łatwo, a grający powinien pracować na niego godzinami. Osiągnąć cel poprzez naukę na błędach... Zresztą nie tylko swoich – stąd charakterystyczna dla serii możliwość obejrzenia zgonu innego gracza w danym miejscu. Wszystko to w efekcie dało grę trudną, ale nie niemożliwą do przejścia. Nie wymagała ona tak naprawdę wielkich umiejętności, a „jedynie" cierpliwości i gotowości do nauki. Służę przykładem: w Dark Souls zawędrowałem do Ogrodu Darkroot, gdzie natknąłem się na czterołapy koszmar, który doprowadził mnie na skraj załamania nerwowego – Wielkiego Szarego Wilka Sifa. Wieczór w wieczór starałem się pokonać to siwe bydlę, za każdym razem padając od ogromnego miecza, który dzierżyło w pysku. Zapytany wtedy, czy czegoś się przy tym uczę, wskazałbym tylko na stale rosnący zasób przekleństw i złorzeczeń... Jednak w pewnym momencie coś w mojej głowie zaskoczyło – przestałem tępo próbować, a zacząłem *rozumieć,* o co chodzi w tej walce. Oczywiście wciąż ginąłem, ale teraz doskonale wiedziałem, co zrobiłem nie tak i co powinienem poprawić. Po kilku godzinach Sif uległ, a ja obok triumfu poczułem do niego, jak głupio by to nie brzmiało, szacunek.

Soulsy trudno jest zaliczyć. Jeszcze trudniej: stworzyć.

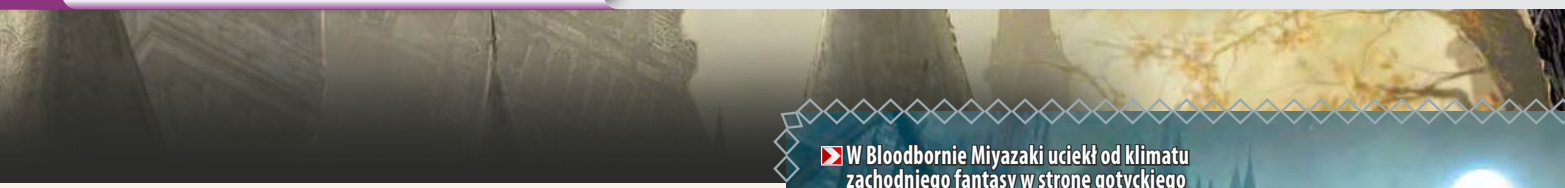
Pierwszy płomień

From wiedziało, że wysoki poziom trudności może być punktem zapalnym podczas rozmów z Sony, dlatego Miyazaki w trakcie prezentacji dla przedstawicieli firmy nie wspominał o nim ani słowem. Wydawca i tak nie był entuzjastycznie nastawiony do gry, a nastrojów nie poprawiło Tokyo Game Show, na którym w październiku 2008 można było zapoznać się z Demon's Souls. Pokazowe demo było na tyle nieprzystępne, że mało który z chętnych w ogóle je ukończył, co nie najlepiej wróżyło rychłej przecież premierze. Zresztą także **Shuhei Yoshida, prezes Sony, po zagraniu w testową wersję Demon's Souls określił je mianem „crapa"** i „niewiarygodnie złej gry".

Gdy japońscy gracze zawitali do królestwa Boletarii 5 lutego 2009, gra okazała się pewnym ukcesem. W tydzień rozeszło się prawie 40 tys. kopii, co w Japonii było względnie dobrym wynikiem. Sprzedaż byłaby pewnie jeszcze lepsza, gdyby nie to, że From nie doceniło rynkowego potencjału tytułu, wysyłając do sklepów zbyt małą liczbę egzemplarzy. Demon's Souls cieszyło się coraz większą popularnością, a zachodni gracze czekali na jego premierę z niecierpliwością. Sony popełniło jednak spory błąd i postanowiło, nie wierząc w sukces produkcji, odstąpić prawa do dystrybucji w USA i Europie innym firmom – Atlusowi na Nowym Kontynencie i Namco Bandai na Starym. Skalę pomyłki Japończycy pojęli dopiero wtedy, gdy bardzo wymagająca gra umiarkowanie rozpoznawalnych twórców, premierze której nie towarzyszyła praktycznie żadna reklama, **osiągnęła światowy sukces**, sprzedając się w ciągu dwóch lat w ponad milionie egzemplarzy.

Era Ognia

Prace nad kontynuacją ruszyły z kopyta. **Zamiast prostego sequela Miyazaki postanowił stworzyć duchowego następcę – Dark Souls.** »



W Bloodbornie Miyazaki uciekł od klimatu zachodniego fantasy w stronę gotyckiego horroru.

Tym razem mieliśmy odwiedzić trawioną przez klątwę krainę Lordran... i tak naprawdę na początku gry dowiadywaliśmy się niewiele więcej. To charakterystyczna dla serii cecha – fabuła jest często ukryta, a historię musimy składać z opisów przedmiotów czy enigmatycznych dialogów. Odkrycie, kim najpewniej jest Solaire z Astory, przynosi nie mniej satysfakcji niż rozwiązanie zagadki w powieści kryminalnej jeszcze przed sceną salonową. W grze pojawiły się też elementy, które od tej pory stały się nieodłączną cechą gatunku – np. rozrzucone po świecie ogniska, których rozpalenie służy tutaj za checkpoint, ale których używamy także do rozwoju postaci czy ulepszania broni.

Nowe dzieło Miyazakiego wskoczyło na listy przebojów i do 2013 sprzedało się w prawie 2,4 mln egzemplarzy. Tytuł został obsypany nagrodami i **udowodnił, że gracze nie tylko nie boją się, ale nawet chcą wymagających gier** – Demon's Souls mogło być tylko ciekawostką, ale Dark Souls zapoczątkowało cały gatunek. Kolejne produkcje inspirowane grami From – nazywane soulslike'ami – zaczęły pojawiać się wszędzie (w tym m.in. polskie Lords of the Fallen).

Japończycy rzucili się do prac nad sequelem przeboju, jednak sam Miyazaki postanowił zająć się projektem na konsole następnej generacji – przy **Dark Souls II** jedynie nadzorował produkcję. Wydana w 2014 kontynuacja okazała się kolejnym hitem, chociaż nie wszystkie decyzje developerów przyjęto bezkrytycznie. Możliwość szybkiej podróży między ogniskami, tym razem dostępna od samego początku, sprawiła, że lokacje nie musiały się już płynnie łączyć, na czym cierpiała konstrukcja świata. Przykład? W pewnym momencie wsiadamy do windy w zamku leżącym w bagnistej krainie, jedziemy nią w górę i trafiamy do... warowni postawionej na środku jeziora lawy.

Niedługo po premierze Dark Souls II japoński gigant wydawniczy Kadokawa zakupił odnoszące sukces za sukcesem studio. Skoro From stało się „firmą od Soulsów", któż inny mógł zostać jego nowym prezesem, jeśli nie ich ojciec? Świeżo mianowany szef dwa tygodnie później zaprezentował graczom na E3 swoje kolejne dzieło – **Bloodborne'a**. Gra miała mieć zupełnie inny klimat niż jej poprzedniczki, tam wzorowany na zachodnim fantasy i europejskim średniowieczu, tutaj – wiktoriański, czerpiący z twórczości Brama Stokera. Miyazaki chciał też zdynamizować rozgrywkę, nagradzając agresywny styl gry. Pozbył się przy tym nieodłącznych – zdawałoby się – elementów serii: tarcze zastąpiła broń palna (której celny wystrzał mógł wytrącić atakującego wroga z równowagi), a uniki-fikołki – bardziej dostojne uskoki. Wciąż jednak gra dzieliła filozofię rozgrywki i wiele jej mechanizmów ze swoimi starszymi koleżankami. Miejscami miała nawet więcej wspólnego z Demon's Souls (z którym łączyła ją konstrukcja świata ze spajającym całość hubem czy wymóg farmienia przywracających zdrowie przedmiotów). Gdy pod koniec marca 2015 produkcja zadebiutowała, dla niejednego stała się z miejsca istotnym argumentem za kupnem PS4. Do końca roku sprzedała się w liczbie ponad 2 mln kopii.

W kolejnych latach Miyazaki nie próżnował – w 2016 na rynek zawitało wyreżyserowane przez niego **Dark Souls III**, z racji liczby cytatów z poprzednich części nazywane też „the best of serii". Zapytany, czy nie boi się, że czas jego prezesury będzie kojarzony wyłącznie z serią Souls, odparł: – *Skłamałbym, mówiąc, że nie mam żadnych obaw. Nie sądzę, żeby słuszną decyzją było produkowanie kolejnych części Soulsów czy Bloodborne'a bez określonej wizji. Uważam Dark Souls III za wielkie zamknięcie cyklu. (...) Wierzę, że From musi tworzyć nowe rzeczy.*

Zgodnie z tą strategią developer zapowiedział (na E3 2018) dwa zupełnie świeże tytuły – VR-owe **Déraciné**, która ukazało się w listopadzie zeszłego roku, a także jeszcze ciepłe **Sekiro: Shadows Die Twice. Obie produkcje są próbą odejścia od wypracowanego przez ostatnie 10 lat schematu.** Zwłaszcza pierwsza była sporym zaskoczeniem, bo nikt nie spodziewał się po autorach Soulsów przygodówki o niewidzialnej wróżce zamkniętej w szkole z internatem. Chociaż pracom nad grą przewodził sam zafascynowany VR-em prezes, ostatecznie okazała się ona co najwyżej niezła. O tym, jak radzi sobie Sekiro, przeczytać możecie więcej w recenzji w tym numerze.

We didn't start the fire

Choć FromSoftware nie przypomina już firmy sprzed 15 lat, sam Miyazaki nie zmienił się w ogóle – w ciągu swojej kariery, podczas której awansował od kodera do prezesa i branżowej gwiazdy, **zawsze charakteryzował się dbałością o szczegóły i pracowitością. Oraz skromnością** – zapytany przed premierą Bloodborne'a o swój wpływ na świat gier, odpowiedział: – *Czuję, że może być on trochę wyolbrzymiany. Byłem pod wpływem wielu tytułów z branży i jestem wdzięczny oraz zaszczycony, mogąc być jej częścią.* Po chwili dodał, śmiejąc się: – *Często jestem krytykowany za to, że nie odpowiadam dobrze na to pytanie.* |CDA|

Choć Soulsy pełne są świetnie zaprojektowanych bossów, wielu graczom to właśnie Sif najdotkliwiej nadepnął na odcisk.

Dusze prawdziwego świata

Wiele z najbardziej monumentalnych i zapadających w pamięć budowli z gier From inspirowane było prawdziwymi budynkami. Gdy w trzecich Soulsach trafimy do Irithyll, w Wielkiej Katedrze możemy dopatrzyć się kopii Opactwa westminsterskiego. Fani serii, zwiedzając katedrę w Mediolanie, słusznie poczują się jak w boskim domu, rozpoznając wokół charakterystyczne elementy Anor Londo. Spostrzegawczy dojrzą też niewiele różniące się od pierwowzorów Hagię Sophię w Szczycie Arcysmoków czy Angkor Wat w Zagubionym Izalith.

Komu wierzyć?

Krytykował krytykę: **Papkin**

Battlefield V to kawał solidnego rzemiosła (średnia ocen recenzentów: 81%) czy fuszerka (średnia ocen odbiorców: 28%)? „Ostatni Jedi" to złota (85%) czy czarna karta kinematografii (44%)? Metro Exodus godnie domyka trylogię (83%), a może pokracznie trzaska drzwiami (67%)? Zastanawiają się nad tym najwięksi, tj. ja i Gabe Newell.

Krytyk, jak powszechnie wiadomo, skosztuje bułkę przez bibułkę, odchyli palec od filiżanki Gyokuru Uji i popełni zjadliwy pamflet. Zwykły człowiek odpisze, opędzlowawszy żabkowego hot doga z liptonem, że krytyk ch*** się zna, bo przecież to je sztos i w ogóle fest masno! Rosnące różnice między dziennikarzami a ich odbiorcami zauważyli najwięksi. Steam zmienił właśnie system recenzji użytkowników, w założeniach przeciwdziałając bombardowaniu negatywnymi opiniami. (Tzw. review bombing). Valve zapowiedziało ostrożną moderację i niewliczanie pewnych głosów do średniej. Tymczasem Rotten Tomatoes uniemożliwiło ocenę filmów przed ich kinową premierą.

Widz widzi

O ile decyzja szefostwa Rotten Tomatoes nie dziwi, **w przypadku Steama sam Salomon nie wiedziałby, jak zaopiniować zmiany systemu recenzji!** Niskie noty odbiorców są często podyktowane sprzeciwem wobec zjawiska, które rozgrywa się ponad dziełkiem. Połajanki sypią się na implementację DRM-ów (w Tekkenie 7 zabezpieczenia Denuvo drastycznie obniżały liczbę klatek) albo poszatkowanie zawartości na paczki z DLC (Mass Effect 3 debiutował z zaszytym rozszerzeniem From Ashes). Wystawiacie środkowe palce powtarzalności (Far Cry 5) lub zubożeniu (Fallout 76) formuły. Kręcicie nosem na agresywną monetyzację (Star Wars Battlefront II) albo strategię wydawniczą (Metro Exodus).

To często pozamerytoryczne kwestie... ale zarazem kwestie szalenie istotne. Wystawiając czerwone kartki, nabieracie nagle mocy sprawczej. Dostrzegamy wasze niezadowolenie i opisujemy je w newsach, a nośne nagłówki roznoszą się po Twitterze i Facebooku, odstraszając od zakupu pudełka bądź kupna biletu. Z tej perspektywy wy, klienci, urastacie do miana sygnalistów. I mam wielki szacunek za to, że **dzięki waszej głośnej niechęci EA wycofało się z forsowania wpływających na rozgrywkę loot boksów**, a Bethesda zastanowi się dwa razy, nim wyda kolejnego Fallouta 76.

Widz nie widzi

Ale z tymi ocenami użytkowników to na dwoje babka wróżyła. Kazus „Ostatnich Jedi" udowadnia na przykład, że choć w Odległej Galaktyce mogą funkcjonować twi'leczki, rodanie i huttowie, to już Azjatki, czarnoskórzy i Latynosi – niekoniecznie. Niezmienne zabawne są dla mnie paszkwile pisane pod adresem Battlefielda V. Np. (meta)krytyczny użytkownik Remrandao wystawia ocenę 0/10, argumentując: „gra absolutnie nie ma nic wspólnego z historią. Gdyby mój dziadek żył, byłby zszokowany. Ta tolerancja jest nie do zniesienia. Co będzie następne na drugowojennym froncie? Orki? Elfy?". Z całym szacunkiem: to elementarne niezrozumienie konwencji; takie zastrzeżenia można formułować względem dokumentu, którym cykl Battlefield zdecydowanie nie jest. Myślę, że śp. nestor „byłby zszokowany" nie tyle obecnością kobiet na froncie, ile tym, że byle piechur potrafi pokierować każdym pojazdem, w walkach miejskich biorą udział czołgi, żołnierze leczą rany, ciężko dysząc za winklem, martwi wracają do życia, a do komunikacji służy wojakom voice chat.

Rubens, „Sąd Papkina".

Recenzje użytkowników są obarczone jeszcze jednym grzechem, co uzmysłowimy sobie, porównując opinie widzów na CinemaScore i PostTrak oraz Rotten Tomates i IMDb. Te pierwsze firmy uprawiają coś w rodzaju sondaży exit poll, czyli pytają widzów o wrażenia w momencie, gdy ci wychodzą z kina. Te drugie zaś... **nie mają żadnej możliwości zweryfikowania, czy ten albo tamta w ogóle mieli z dziełkiem styczność**. W efekcie – zmieniają się często w przestrzeń w najgorszym razie: hejtu, w najlepszym: ideologicznych wojenek podjazdowych.

Krytyk krytykuje

Profesjonalna krytyka też ma wady! Bywa, że złośliwy naczelny wrzuci recenzentowi na talerz tak wiele czasochłonnych zleceń, że ten nie dostrzeże dziesiątków niuansów, które nie umkną przecież czujnemu spojrzeniu pasjonata. W dodatku – słusznie podnosi aktorka Meryl Streep – środowisko recenzentów jest hermetyczne niczym zakon iluminatów. (Gdy podejmowała wątek w 2015 – Rotten Tomatoes uwzględniało oceny aż 760 panów i raptem 168 pań).

Ten kraj jest nasz i wasz

Ale ocen zawodowców nie zbywałbym lekceważącym wzruszeniem ramion. **Dobry recenzent nie kieruje się chwilową namiętnością, więc nie wystawi „zera" przez wzgląd na jeden niepasujący mu element.** Ma wyrobiony gust, który pomaga umiejscowić grę/film na tle im podobnych, zna tajniki rzemiosła. Z precyzją godną patologa dokonuje wiwisekcji medium, wskazuje nowe pola interpretacji, nie daje się nabrać na tanie zagrywki... Na tytularne „Komu wierzyć?" nie ma więc prostej odpowiedzi; i my, krytycy, i wy, odbiorcy, musimy żyć w symbiozie. Bo choć patrzymy na gry różnie (i mamy różne z tym wzrokiem problemy), obie perspektywy są jednako potrzebne. |CDA|

Dzięki recenzjom użytkowników klienci urastają do miana sygnalistów. Ich opór ma sens.

ROZCZŁONKOWANI

Odwołuje się do słów Terencjusza: **Szoki**

Wiele jest powodów umierania gier. Wiek, powtarzalność rozgrywki, odpływ graczy, EA, Todd Howard... Jest jednak i pewien rzadko wspominany, a jednocześnie trudny do zignorowania czynnik, który przyczynił się do śmierci co najmniej jednego bardzo obiecującego tytułu: wysyp penisów.

Podróż do świata growych fujarek rozpoczyna przypadek skrajnie niedorzeczny. Zdarzyło się bowiem, że masowo tworzone przyrodzenia przypieczętowały los gry MMO, a konkretniej: Lego Universe. Choć Duńczycy stereotypowo uchodzą za świntuchów, to duńskie Lego, jedna z największych firm zabawkarskich na świecie, robi wszystko, aby utrzymać opinię stuprocentowo przyjaznej dzieciom. Tym samym wszystkie produkty tej marki muszą spełnić szereg surowych reguł, a jedną z nich jest zero tolerancji dla nieprzyzwoitych treści. Jeśli jednak ktoś bierze się za MMO, w którym główną atrakcją jest możliwość zbudowania niemalże wszystkiego, a nagrodą dla graczy za postępy w grze ma być dostęp do nowych fantazyjnych klocków oraz waluta na zakup większej ich liczby... No cóż, na pierwszego penisa w Lego Universe nie trzeba było długo czekać. Podobnie jak na drugiego czy nawet tysięcznego.

Interesy Lego

W desperackiej próbie ratowania projektu, którego zawartość stanowiła jawne pogwałcenie trzonu filozofii marki Lego, przedstawiciele duńskiego giganta wpadli na genialny pomysł: chcieli, aby w grze zaimplementować filtr antywackowy, który, niczym legion Loren Bobbitt, będzie masowo wycinał wszelką niepożądaną zawartość.

Ponieważ żaden skrypt nie podołałby takiemu zadaniu (trójwymiarowe fallusy mogą mieć wszak różne kształty, a dochodzą też fantazyjne dwuwymiarowe wzory), ciężar edycji spadł na barki rzeszy moderatorów, którzy ręcznie filtrowali każdą nową konstrukcję. Może i jakoś daliby radę, gdyby spora część grających nie odebrała niewystawiania klockowych przyrodzeń na widok publiczny jako rzuconego im wyzwania. Wykazując się iście szatańskim sprytem, buntownicy budowali je albo na uboczu, albo tak, aby falliczne kształty były widoczne tylko pod pewnym kątem. W efekcie absolutnie **wszystko, co stworzyli gracze, musiało być mozolnie sprawdzone. Koszty tego katorżniczego przedsięwzięcia przewyżyły o nierentowności tytułu** i ostatecznie doprowadziły do jego śmierci. Serwery odłączono w styczniu 2012 roku, na zaledwie 15 miesięcy od premiery.

Spore penisy

Choć przykład Lego Universe to skrajny przypadek, doskonale ukazuje on, jak bezcelowa jest walka z nieprzyzwoitą twórczością odbiorców, którym twórcy gry sami oddali narzędzia. Pamiętacie może jeszcze kolosalne rozczarowanie, któ-

PENISY W GRACH WCALE NIE MUSZĄ BYĆ KONTROWERSYJNE!

rym był wydany w 2008 roku Spore autorstwa Maxisa? Jeśli tak, to na pewno nie za śmiesznie ubogą rozgrywkę, a raczej za sprawą rozbudowanego edytora obcych form życia. I **co było pierwszym, co zmajstrowali gracze, gdy mogli stworzyć dowolną istotę? Penisowy potwór.** I to nie jeden, a tysiące chodzących, skaczących lub pełzających stworów o wiadomych kształtach, które, ze względu na mechanizm dzielenia naszych projektów z innymi grającymi, każdy posiadacz Spore'a mógł napotkać podczas rozgrywki. Choć mogło to ugodzić w dumę projektantów, Will Wright i jego zespół zachowali zimną krew i zamiast rozczarowania wyrazili podziw dla kreatywności potrzebnej, aby te anatomiczne aberracje nabrały formy. Nie byli jednak całkiem bierni wobec zalewu niedwuznacznych projektów i gdy wkrótce okazało się, że penisowe stwory mają kolosalną przewagę liczebną nad waginalnymi, obwieszczono, że przyczyną tego stanu rzeczy jest

PRZYRODZENIE POPRZEZ WIEKI

Czytając artykuł, można dojść do mylnego wniosku, że stereotypowi gracze to banda samolubnych, obrzydliwych samców, która miota wizualizacjami penisów dla kiepskiego żartu bądź w celu obrzydzenia innym dnia. Ale prawda jest dużo bardziej złożona: penis i związana z nim symbolika towarzyszą ludzkości od zawsze i wcale nie musi nieść ze sobą nieprzyzwoitego znaczenia.

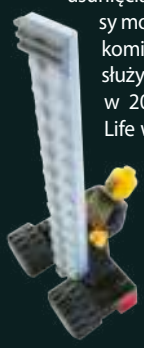
W starożytnym Rzymie, gdzie seksualność nie była uważana za nic zdrożnego, fascinus (czyli boski fallus, od którego pochodzi słowo „fascynować") stanowił symbol siły i żywotności, a jego wizerunek miał chronić przed chorobami. W Pompejach znaleziono tyle figurek, mozaik i płaskorzeźb z penisami, że przez długi czas uważano je za ośrodek kultu płodności, a nie przeciętne rzymskie miasto. W Anglii zaś znajdziemy wysoką na 55 metrów i datowaną na XVII wiek płaskorzeźbę kredową zwaną Gigantem z Cerne Abbas. Jej początków niektórzy z historyków upatrują w satyrze, czego dowodem ma być spora maczuga dzierżącego pałkę olbrzyma – prawdziwy zabytek sprośnego humoru.

Kultura Dalekiego Wschodu nie zostaje wcale daleko w tyle. Bhutan wręcz słynie z ogromnej liczby malowanych i rzeźbionych fallusów, które znaleźć można w domach, szkołach, restauracjach i urzędach publicznych. Wedle tradycyjnych wierzeń prącie na widoku ma odstraszać niecnych ludzi, złe duchy i złośliwe plotki. Bo o czym tu niby plotkować, gdy człowiek co krok natyka się na fujarę?

Członkowie społeczności Lego Universe poświęcili innym członkom całkiem sporo energii.

fakt, że nie da się dobrze odwzorować obiektu, którego nigdy się nie widziało. Złośliwi gracze ripostowali, by w takim razie pokazać Maxisowi dobrą grę.

Przykłady używania wbudowanych narzędzi do stworzenia fallusa tam, gdzie nie powinno go być, są równie liczne, co zróżnicowane. Choć **w Soul Caliburze VI można obecnie dostać bana na starcia online za walkę nieprzyzwoitą postacią** (co Bandai Namco ogłosiło głośno i wyraźnie), a szansa, że trafimy na oponenta z gigantycznym penisem w pełnym wzwodzie znacząco zmalała, początkowo taki widok nie stanowił w tej grze niczego niezwykłego. Możliwość stworzenia niemal dowolnego wojownika za pomocą potężnego edytora dla wielu okazała się zbyt kusząca, by nie skorzystać z okazji do dorobienia mu przerośniętych genitaliów. Gdy w 2015 miała miejsce premiera Super Mario Makera, nad wyraz rozsądne Nintendo wprost oświadczyło, że nie będzie filtrować stworzonych przez fanów poziomów (unikając błędu Lego), ale falliczne levele można im zgłaszać do usunięcia. Na dowód, że penisy mogę zostać użyte jako komiczna broń, niech posłuży zaś przeprowadzony w 2006 roku w Second Life wywiad z Ailin Graef, która na sprzedaży wirtualnych nieruchomości zbiła realną fortunę (a przy tym narobiła sobie w cyfrowym świecie wielu wrogów).



Event został przerwany z powodu kilkunastominutowego zalewu latających fujarek, pod naporem których padł serwer gry.

Co powie ryba?

Zakładać, że gracze potrzebują edytora, aby stworzyć w grze penisa, to naiwność. Richard Garriott, twórca cyklu Ultima i legenda branży, uwielbia dzielić się anegdotką, że ilekroć w Ultimie Online udostępniano nową możliwość układania przedmiotów wedle uznania, grzybopodobne kształty wyskakiwały niczym, a jakże, grzyby (zapewne sromotniki bezwstydne) po deszczu. Gdy pewien gracz zauważył, że, upuszczając ryby na ziemię, można tworzyć różne wzory, pierwszą jego myślą było ułożenie ich w kształt prącia. Nie w imię, ksywkę czy symbol wiary, lecz penisa w pełnym wzwodzie. Wieść o jego wyczynie rozniosła się w ekspresowym tempie i wkrótce nie było w grze miejscówki bez rybnej fujarki. **Ukuto wtedy frazę „czas do ku*asa”** (w oryginale: „time to cock”), oznaczającą jednostkę chronologiczną potrzebną, aby na nowo powstałym serwerze dowolnej gry sieciowej ktoś narysował bądź zbudował fallusa. Weterani branży twierdzą, że mierzy się ją w mikrosekundach. Przy okazji pionierzy gier MMO zauważyli, że w tej „zabawie” biorą udział niemal wyłącznie przedstawiciele płci męskiej.

Robin Williams rzekł kiedyś, że Bóg dał mężczyznom mózgi i penisy, ale nie dosyć krwi, aby używać obu naraz. Dlaczego zatem tak ochoczo umieszczają oni wielkie przyrodzenia wszędzie, gdzie tylko mogą? Zdania ekspertów są podzielone. Biolodzy wskazują na nasze związki z ssakami naczelnymi i rolę wzwiedzionego prącia w ukazaniu dominacji samca alfa nad resztą stada, co przekłada się na przekazywanie genów kolejnym pokoleniom. Antropolodzy przebąkują o chęci pozbycia się kulturowego wstydu związanego z odsłonięciem zwyczajowo zakrytego krocza, co, dzięki rysunkom, uzyskujemy bez ściągania spodni i ryzyka ostracyzmu za łamanie tabu. Część psychiatrów idzie za Freudem i tłumaczy, że chodzi o lęk przed utratą męskości i próbę podniesienia samooceny, a tym samym walkę o samczą tożsamość. Inni zaś wskazują na humorystyczny aspekt penisa, nabazgranego np. na marginesie zeszytu, który przeradza typową dla ssaków rywalizację (o to, kto jest największym macho) w niegroźny żart i wzmacnia więzi w grupie. Jak to ze wszystkim w życiu bywa, wszystko zależy od osoby i kontekstu. Morał z tego taki, że najważniejsze to zawsze uważać, aby samemu przypadkiem nie wyjść na... |CDA|

Falliczne konstrukcje to chleb powszedni Minecrafta.

RAKIETA LUIGIEGO

Żyjący nieustannie w cieniu swego słynnego brata Luigi przez lata dorobił się grona wiernych fanów, którzy uważają smukłego Włocha za postać dużo ciekawszą od przygrubego Mario. Wielka była ich radość, gdy Nintendo ukazało, jak ich ulubieniec będzie prezentować się w grze Mario Tennis Aces z 2018 roku. Sportowy ubiór bardzo bowiem podkreślił wypukłość w okolicy krocza odzianego w zieleń bohatera, co skłoniło jego wielbicieli do intensywnych i podpartych mocnymi argumentami obliczeń. Rezultat? 3,7 cala (ok. 94 mm) w spoczynku, czyli trochę ponad średnią – wynik satysfakcjonujący dla większości fanów. Niesmak sporej części świadków tych „poważnych” dywagacji uciszano stwierdzeniem, że dekoltów i gołych tyłków w grach nie brakuje, ale wystarczy pokazać, że facet nie jest eunuchem, a wszystkim odbija.

Pierwsza krew

Nagryzał: **Papkin**

Drugie Vampire: The Masquerade – Bloodlines nie okaże się godnym następcą pierwowzoru. Z brakiem profesjonalizmu, jakim charakteryzował się jego prequel, konkurować się dziś po prostu nie da.

Żywot Troika Games był tyleż krótki, co obfity w problemy. **Mający na koncie pierwsze odsłony Fallouta panowie Jason Anderson, Tim Cain i Leonard Boyarsky powołali swoje studio do życia 1 kwietnia 1998.** Wymowna data, zważywszy na fakt, że stan techniczny każdego z ich projektów zakrawał na żart. Arcanum, The Temple of Elemental Evil i Vampire: The Masquerade – Bloodlines spowija nimb docenianych przez wymagającego odbiorcę klasyków, ale równocześnie ciąży im piętno tytułów hermetycznych, siermiężnych i niedokończonych.

ROZDARCI

Gdy w Troice rodził się pomysł na grę w uniwersum papierowego systemu „Wampir: Maskarada", konkurencyjne Black Isle właśnie anulowało Torna, mającego kusić implementacją znanego z Falloutów systemu SPECIAL oraz autorskim światem dark fantasy. Jednym z developerów, w którego najmocniej uderzyło wstrzymanie produkcji, był Brian Mitsoda, młodziutki scenarzysta, który miał tym tytułem dopiero debiutować. W połowie 2002 dołączył on do Troiki, w której przez ponad dwa lata pisał interaktywny film gore, rozbudzając w jego wampirzych aktorach zarówno polityczne ambicje czy punkowego ducha, jak i seksualność.

Dzień debiutu Bloodlines, 16 listopada 2014, to jedna z najważniejszych dat w historii gier wideo. Właśnie wówczas ukazał się Half-Life 2 (przez pewien czas: najwyżej oceniana produkcja w ogóle), który zapoczątkował rynkową dominację Steama (by zagrać, trzeba było zainstalować klienta), a zarazem stanowił pierwszy pokaz możliwości autorskiego silnika Source. Nie muszę chyba dodawać, na którym z tytułów ogniskowała się uwaga mediów i graczy. Valve nie tylko skradło Troice show, ale i podłożyło konia trojańskiego. Na wspomnianym Source działało również Bloodlines, którego developerzy pracowali na wczesnej wersji stale aktualizowanej technologii.

Winą za komercyjną porażkę i urągający stan techniczny Wampira często bywa obarczany wydawca (Activision nie zgodziło się na przełożenie premiery). Ale Troika też zrobiła absolutnie wszystko, by krótko po premierze ogłosić bankructwo. W rozmowie z Rock, Paper, Shotgun wspomniany **Mitsoda charakteryzował filozofię zespołu niezbyt nośnym hasłem „designu zlewu kuchennego"**. Miał na myśli to, że w grze „miało być wszystko, A DO TEGO zlew kuchenny". Niewielki zespół opracował więc: siedem klanów-profesji, skrajnie zróżnicowanych pod kątem zdolności i opcji dialogowych, skradanie się, walkę wręcz, walkę bronią białą, walkę bronią palną (do każdej trzeba było stworzyć osobne AI i systemy animacji), frakcje, nieliniowe poziomy rodem z Thiefa, mechanikę przejmowania kontroli przez wewnętrzną bestię oraz liczne skill-checki. Można też było zagrać przedstawicielem szalonego klanu Malkavian, co stawiało rozgrywkę na głowie (i wymagało przepisania znacznej części scenariusza). Przechodząc obok telewizora z włączonym programem informacyjnym, mogliśmy nawiązać z prowadzącym rozmowę (ten opowiadał pierwszorzędny kawał o restauracji sushi!). Dało się też dyskutować z wewnętrznymi głosami, ewentualnie przekonać enpeców, że są spuszczonymi w toalecie żółwiami. No i sprowadzić na ludzi histerię, halucynacje i szał, samemu niejednokrotnie doświadczając tego samego. Czy wspomniałem, że DO TEGO w grze pojawiła się moc zróżnicowanych zlewów kuchennych?

BLOODLINES MIAŁO WSZYSTKO, A DO TEGO ZLEW KUCHENNY.

DOSKONAŁOŚĆ NIEDOPOWIEDZEŃ

Dla wielu (w tym wyżej podpisanego) Bloodlines stanowiło pierwszy kontakt z uniwersum „Wampira: Maskarady", papierowego systemu RPG słynącego z nacisku na kompleksowość świata przedstawionego, a nie na modyfikatory trafień, rzuty kośćmi i statystyki ekwipunku. Troika uchylała drzwi do urban fantasy, którego centralnych uczestników – wampiry – obowiązywała tytułowa Maskarada. Słowem: kolektywny wysiłek, by ukryć swoje istnienie przed śmiertelnikami. Mitsoda zaprosił nas do mrocznej wariacji na temat Los Angeles, w której wsłuchiwaliśmy się w bełkotliwe opowieści ciem barowych, zwierzenia prostytutek, pojękiwania bezdomnych i pogróżki rosyjskich mafiozów. Wizytówką gry wciąż pozostają sex cluby, których opięci w skóry bywalcy tańczą do gotyckiego industrialu. **Bloodlines było – i wciąż jest – odważne, lubieżne i wulgarne.**

Perfekcja jego scenariusza tkwi w niedopowiedzeniach. To szkoła pisarstwa stojąca w jawnej sprzeczności do nowomodnych Torment: Tides of Numenera czy Pillars of Eternity, które zalewem nazw własnych, tłumaczeń kosmologii świata, nakreśleń hierarchii i frakcji próbują nam się przedstawić za szybko. Zapytany o „filozofię anarchistów" (jednego z wewnątrzgrowych stronnictw) ich przedstawiciel odpowiadał – zresztą głosem Johna DiMaggio, już wówczas znanego jako Bender z „Futuramy": – *Ta, mógłbym ci opowiedzieć o historii „ruchu", o naszej „walce"... Pfff. Co w ogóle miałoby znaczyć takie g***? Mam ci tu zrobić lekcję historii?* Gracz brnął przez ten świat, nasłuchując każdej wzmianki o konfliktach mafijnej rodziny Camarilla z nihilistycznym

System walki był toporny i archaiczny już w momencie premiery.

Bloodlines pozostaje jedną z najlepiej napisanych gier.

Tańcz, głupia, tańcz, swoim życiem się baw.

Sabatem i łowiąc informacje o specyfice klanów prosto od ich przedstawicieli. Dodam, że osobnym bohaterem Bloodlines był język, w którym dało się usłyszeć wiele naleciałości, akcentów i kolokwializmów.

WAMPIRY BEZ ZĘBÓW

Zaryzykuję stwierdzenie, że **duży wpływ na kultowy status tytułu miał jego stan techniczny**. W pewnym momencie w śledztwie ws. „azjatyckiego wampira" trafiamy na salę z czterema kolumnami, po których skacze rzutki kusznik. Z racji mobilności trudno go ubić. Pamiętam jednak, że pierwszy raz udało mi się to, gdy zaniechał potyczki i zaczął biegać między filarami, co chwila taktownie przystając, bym zadał mu nieco obrażeń. Podczas zasadzki w jadłodajni w pewnym momencie skryłem się za kontuarem. Przeciwnicy nie rejestrowali go jako przeszkody, cały czas prowadzili więc w moją stronę ostrzał bez świadomości, że nie tylko nie obrywam, ale wręcz odszedłem od komputera zrobić obiad. Nawet nie podejmuję się opowiedzieć wam, co wydarzyło się, gdy powtarzałem sobie tytuł przed napisaniem tego tekstu, więc po prostu pokażę wam starcie z minibossem na filmie (bit.ly/wampirek). Gra źle liczy trafienia, postacie potrafią płynnie przejść z pionu do poziomu i zacząć wirować wokół własnej osi, a otwarcie w niej drzwi bywa zadaniem dla sztukmistrza, a nie gracza.

Wbrew pozorom: tkwi w tej siermiędze masa przyjemności! Odbiorca miewa wrażenie obchodzenia ustaleń developerów, wykonywania zadań w jawnej sprzeczności do ich intencji... Wypatruje bugów, by je wykorzystać, uczy się kalekości mechanizmów, by je obejść. To doświadczenie trochę zagubione w dziejowej pomroce... które jednak niekoniecznie spotkało się ze zrozumieniem w momencie premiery. Gdy gra zatonęła na listach sprzedaży, Mitsoda żalił się na łamach Eurogamera, że „i developerzy, i fani, zastanawiali się, co by było, gdyby Troika poświęciła na Wampira dodatkowych sześć miesięcy". Szczęśliwie: pewien chemik analityczny rodem z Niemiec poświęcił na Wampira dodatkowych dziewięć lat.

DOM ZŁY

Mowa o Wernerze Spahlu (vel Wesp5), pracowniku naukowym Uniwersytetu w Monachium, który postawił sobie za cel doprowadzić Bloodlines do stanu może nie perfekcji, ale względnej grywalności. Oczywiście nie był w wysiłkach osamotniony, społeczność na bieżąco wyłapywała błędy w dialogach, naprawiała pliki, dodawała skrypty, a nawet tworzyła od podstaw mapy i dogrywała ścieżki dialogowe. Ba – jednego z questów, który znalazł się w patchu (słynne Night at the Library), nie było nawet w wersji alfa Maskarady, ale jego ślady zachowały się w plikach źródłowych! Efektem ww. starań jest aktualizacja ważąca więcej niż sam gra! Po prawdzie: **modyfikacja Spahla jest tak kompleksowa, że wręcz... podzieliła społeczność gry**. Dlatego właśnie jest ona dostępna w dwóch wersjach: „waniliowej", naprawiającej najważniejsze błędy, i kompleksowej, przywracającej zawartość, której Troika nie miała czasu wprowadzić.

Gdyby reżyserujący tytuł panowie Anderson i Boyarsky byli ostrożniejsi, wycięliby wiele mechanizmów. Gdyby Brian Mitsoda mierzył siły na zamiary – usunąłby część ścieżek i opcji dialogowych. Ale wówczas Bloodlines nie obrosłoby kultem, który sprawił, że wizja Troiki była doskonalona przez dekadę, a o tytule dalej się dyskutuje. Mimo ekscytacji zapowiedzią sequela – wątpię, by ten dorównał romantycznej legendzie poprzednika. Tytułu z czasów, w których by być wielkie, gry wideo wcale nie musiały być idealne. |CDA|

Znowu w życiu mi nie wyszło

Na krótko po premierze większość zespołu zwolniono, a reszta skupiła się na produkcji dwóch oficjalnych patchy. Wkrótce później Troika ogłosiła bankructwo. Boyarsky dołączył do Blizzarda, w którym projektował świat Diablo III, a Cain zatrudnił się w Carbine Studios. Obecnie obaj reżyserują dla Obsidian Entertainment retrofurutystyczne The Outer Worlds. Trzeci z ojców założycieli, Jason D. Anderson, dał się w ostatnich latach poznać jako główny scenarzysta Wastelanda studia inXile.

Brian Mitsoda również został w zawodzie. Najpierw pisał dla Obsidian Entertainment rozszerzenia do Neverwinter Nights 2, później: dołączył do ekipy scenarzystów Alpha Protocol, kolejnego z wielkich, acz problematycznych rolplejów. Współtworzył (w niewielkim stopniu) scenariusz nowego Tormenta, a obecnie rzeźbi sequel Bloodlines, o którym więcej przeczytacie w dziale zapowiedzi.

Gatunek: turowa gra taktyczna **Premiera:** 25 października 1999 **Gameplay:** bit.ly/rezerwowe

NA POHYBEL WSZYSTKIM!

Kontrowersyjną polską grę przypomina: **Smuggler**

Prymitywne. Wtórne. Niedorobione. Wulgarne. Szokujące. Pornograficzne. Obrazoburcze. Gniewne. Anarchistyczne. Pamiętne. Rezerwowe psy.

Hitman po roku pobytu w Polsce.

„Wulgarna i prymitywna, jedna z najgorszych w dziejach polskiego gamedevu” (Michał Madej, współprogramista gry)

Pozwólcie, że przedstawię wam dwóch braci zdolnych bez charakteryzacji dublować Thorina Dębową Tarczę w filmie Jacksona albo zagrać w serialu „Wikingowie”. Starszy z wykształcenia jest prawnikiem, ale żył z prowadzenia firmy reklamowej. (Twierdził też, że pracował w Urzędzie Ochrony Państwa). Ten drugi zarabiał jako producent w TVN. Przed wami Rodryk i Rafał Walczowscy. Wraz z programistami Michałem Madejem i Arkadiuszem Dymkiem oraz grafikiem Marcinem Czeczótką założyli w 1996 team o sympatycznej nazwie **Nekrosoft** (z wisielcem w logo). Ton w nim nadawali bracia, na wezwanie których **reszta ekipy porzuciła dobrze płatne posady i przez prawie trzy lata tyrała za darmo** – mieli zarobić dopiero na tantiemach – w zaimprowizowanym studiu mieszczącym się w domu Rafała. (Powiedzmy oględnie, że w owym pomieszczeniu panował bardzo „kawalerski” styl życia). Pracowali nad czymś, co miało okazać się jedną z najbardziej kontrowersyjnych gier w historii polskiej branży.

Precz z hipokryzją!

Twórców Rezerwowych psów wielce irytowała hipokryzja i poprawność polityczna w ówczesnych grach. Tam gracz wprawdzie zabijał ludzi setkami, ale że robił to w szczytnym celu, np. ratując świat, to czynił to z czystym i nieskażonym wątpliwościami sumieniem. A bracia W. pragnęli wykopać odbiorcę z jego strefy komfortu, dając mu z liścia, prosto w twarz, brudną, stężoną do absurdu przemocą. *„[Gra – dop. Smg.]* miała być postmodernistyczną mozaiką cytatów i odniesień do kina, literatury, muzyki i gier. **Zgrywą ze wszystkiego, co było na topie** w popkulturze, polityce i życiu społecznym” – wspomina Rodryk Walczowski na łamach książki „Nie tylko Wiedźmin. Historia polskich gier komputerowych” Marcina Kosmana. To miał być wręcz „kontrkulturowy manifest w formie gry”.

Nekrosoft bez litości walił więc w Psach we wszystkich i we wszystko (a szczególnie w tych, co im z różnych powodów podpadli). Developerzy drwili m.in. z polskiego wydawcy i producenta gier (czyli z Mirage Software i ich Mortyra), choć nie ograniczali się tylko do rodzimego podwórka. Można bowiem w trakcie rozgrywki trafiać na cedeki z grami Kopulous 3, Waldur's Gay czy strategią Żygawy Fajans (Jagged Alliance). Jeśli tego rodzaju aluzje i przeróbki was bardzo bawią, Psy to wasza ziemia obiecana, bo tego rodzaju grepsów znajdziecie tam wręcz zatrzęsienie.

Nie ma świętości!

Scenarzyści naśmiewali się z kultowych filmów i znanych aktorów (np. Raquel Wesz, Alec Z'Guiness, Jodie Sterling, dostało się też Bogusławowi Lindzie(*)) oraz odgrywanych postaci (Leon Amateur, Harry O'Hallagan, Earl „James” Moneypennis, Dr Lechtur; był też Pedator), popularnych seriali anime („Cichodajki z Księżyca”), z poczytnych czasopism („Niet”, „Nasz Tygodnik”, „PC Fucker”). Nabijali się z reklamowanych produktów (mogliście np. zażyć „viadrę” i popić ją puszką „Nieżywca”) i tych, co je reklamowali... Szczerze mówiąc ten akapit był w pierwotnej wersji tekstu co najmniej trzykrotnie dłuższy, bo starannie wyliczałem tu wszystkie wychwycone w grze „smaczki”. Gdzieś w jego połowie totalnie zniesmaczona redakcja stwierdziła, że trzeba zatrzymać tę karuzelę śmiechu. Szczególnie że większość przytoczonych żartów była z gatunku „ciężkich, nisko lecących i włochatych”. *(Rzekłbym, że raczej „seksistowskich, wulgarnie erotycznych, homofobicznych i rasistowskich”... co można by zaakceptować wyłącznie, gdyby były to dowcipy rzeczywiście zabawne – dop. Papkin. [Ja parę razy się uśmiałem przy researchu, niektóre skojarzenia były naprawdę*

„Gazeta Rodziny Radia Aryjka. Skrajnie czarna" – wedle opisu w grze.

zabawne – Smgl). Szczególną „sympatią" twórców cieszyli się polscy politycy. W grze nie oszczędzono ani lewicy, ani prawicy, autorzy bezlitośnie grzmocili we wszystkich. Hasło „Mamy was w dupie" pisane „solidarycą" to tutaj mały pikuś, bo niektóre z docinków ocierały się o pornografię. (Jak choćby bilbordy „Lewego Sojuzu Demokratycznego" z penisami, czy reklama „Radia Aryjka", z kobietą w zadartym zakonnym habicie, której rozłożone nogi tworzyły literę M przed „Aryjka"). I podkreślam raz jeszcze – przytoczyłem tylko najbardziej cenzuralne odpryski tego, co spotkacie w grze. (Zakpiono nawet z zabójstwa komendanta Papały, w grze występującego jako Łałapa). Sami oceńcie, gdzie kończą się „kontrkulturowy manifest" i „prawo do artystycznej kontestacji otaczającej nas rzeczywistości", a gdzie zaczynają „niesmak i zażenowanie".

Ale to nie był wykrzyczany przez punka przy wtórze charczącej gitary, przepełniony młodzieńczym gniewem przekaz, lecz wymyślony na zimno plan marketingowy. **Twórcy liczyli na to, że dzięki otoczce skandalu gra zyska spory rozgłos – nie tylko w branżowych mediach.** I faktycznie. Mówiono o niej (z oburzeniem, a jakże) w rozmaitych publicystycznych programach telewizyjnych, w których eksperci i moraliści darli włosy z głowy i wieszali na Psach psy. Swoje strony poświęciły produkcji takie czasopisma jak CKM, Hustler i Playboy. Ba, wypowiedział się na jej temat nawet bardzo znany redemptorysta, który zresztą został potem w grze obśmiany jako pazerny ojciec Maślaczek.

Coś tu nie gra...

Gdyby popatrzeć na Psy, odrzucając całą kontrowersyjną otoczkę, dostalibyśmy **sztampową grę taktyczną rozgrywaną w turach**, przypominającą Jagged Alliance, z akcją osadzoną m.in. w Polsce. Gracz mógł się wcielić w Vica Megę (czytelna aluzja do postaci z „Pulp Fiction") albo Majora Sztosa (nawiązanie do majora Grossa z „Psów"), choć wybór miał raczej charakter kosmetyczny. **Fabułę można było śmiało zignorować** – wystarczyło iść naprzód i zabijać przeciwników, brać za to kasę i wydawać ją na broń, wódkę, prochy i panienki. Bo narastający z upływem kolejnych misji stres naszych „psów wojny" rozładowywano za pomocą używek i płatnego seksu. (Picie alkoholu poprawia tu zresztą celność). Dodajmy, że w przerywnikach, w ok. 50 różnych scenkach, można było obserwować rozmaite warianty seksu pokazanego bez żadnej cenzury.

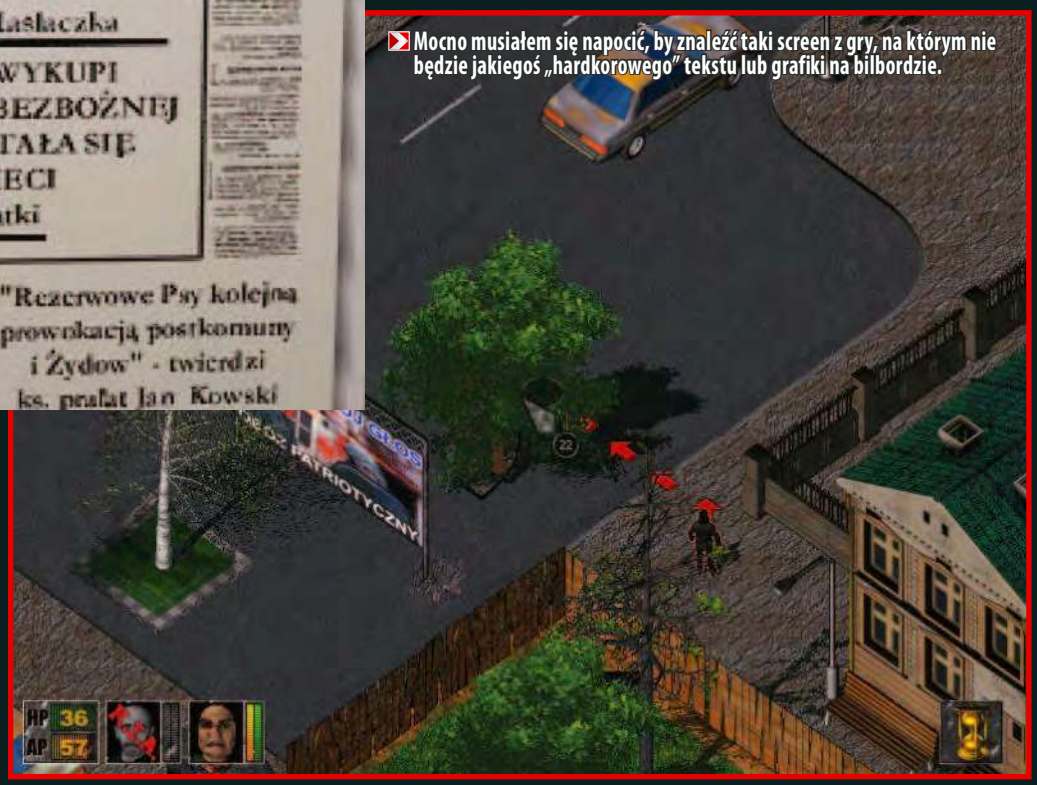
Ale te wszystkie renderowane nagusy nie mogły przysłonić równie nagiej prawdy – grze daleko było nie tylko do polskiego Gorky 17, które zadebiutowało w tym samym czasie, ale i do starszego o pięć lat „żygawego fajansu". Oba te tytuły bezlitośnie obnażały wszystkie niedostatki Psów, w których **kulały AI, optymalizacja, mechaniki rozgrywki... a w sumie prawie wszystko**. Dość powiedzieć, że prowadzona przez gracza załoga nie potrafiła kucać, szukać osłon czy strzelać z pozycji leżącej, a nawet wchodzić do budynków. (Twórcy oficjalnie tłumaczyli to powodami ideologicznymi, tzn. że ich twardzielom klękać i kryć się zwyczajnie nie wypada, ale w końcu przyznali, że był to efekt ograniczeń technicznych silnika oraz braku czasu i środków na stworzenie dodatkowych animacji).

Można też jednak znaleźć w tej grze rzeczy do dziś godne uznania. Np. **bardzo staranne odwzorowanie broni palnej**. Dysponowaliśmy tam ponad 100 wiernie oddanymi giwerami, z których każda miała odmienne parametry i dźwięki wydawane przy strzałach czy przeładowaniu. To zasługa Rafała Walczowskiego, który napisał również sporą część soundtracku. Obok jego kompozycji słychać w nim utwory ówczesnego zespołu Tymona Tymańskiego (Kury) oraz niejakich Matrosów, czyli ekipy brzmiącej jak chór pijanych radzieckich marynarzy, wykonującej np. cover „My Heart Will Go On" Celine Dion.

Hop, szklankę wódki!

Oficjalna (pra)premiera gry miała niecodzienny przebieg i miejsce (na terenie jednostki wojskowej, gdzie dziennikarzy poddano szkoleniu z musztry i strzelania z kbks-u). Wcześniej byli świadkami pikiety przeciwników tytułu, wznoszących wrogie okrzyki i wymachujących transparentami z napisami w rodzaju „Psy do azylu, twórcy do stwórcy!". (Nikt specjalnie nie ukrywał, że pikietujący, ponoć w sporej części zgarnięci spod niedalekiego sklepu monopolowego, byli opłaceni przez producentów gry). Potem odbyła się nieco kulejąca organizacyjnie prezentacja połączona z dużo lepiej zorganizowanym bankietem, na którym wódkę serwowano w szklankach (serio!), a konsumpcję grochówki z menażek umilała uczestnikom pani dotknięta ostrą alergią na bieliznę.

Mocno musiałem się napocić, by znaleźć taki screen z gry, na którym nie będzie jakiegoś „hardkorowego" tekstu lub grafiki na bilbordzie.



„Stworzyli grę pełną plugastwa, wykazując się złym smakiem”

(Aleksy Uchański, Gambler)

To Tarantino na miarę naszych możliwości! :)

Na pobitewny stres najlepszy jest tu...

...seks w toalecie. Czarne paseczki sam domalowałem.

Wielka branżowa chryja

Gra spotkała się ze skrajnie różnymi reakcjami w polskich mediach. EGM w CDA dał 2/10, wyzłośliwiając się nad jej fabularnymi i technicznymi nieporadnościami. Ale np. w ŚGK dostała za grywalność... maksymalną notę. („To doskonała gra, dobrze pomyślana i ciekawie wykonana”). W paru pismach chyba mocno się musiało gotować na kolegiach redakcyjnych, bo np. recenzent z Secret Service'u wycenił ją na 70%, podsumowując: „Nie polecam tej gry jako strategii (...), rekomenduję ją ludziom lubującym się w dziełach kontrowersyjnych, nieidentyfikujących się z ideą political correctness”. Reszta ekipy, (d)oceniając niektóre aspekty gry, jak choćby sceny seksu (paaanowie, litości...), podniosła jednak finalną notę do 80%.

W Gamblerze dostała aż 87% („to najefektowniejszy, najbardziej zaskakujący i po prostu najlepszy debiut w historii polskiego rynku gier komputerowych”). Tyle że w emocjonalnym wstępniaku, praktycznie w całości poświęconym Psom, redaktor naczelny oficjalnie odciął się od tej recenzji i oceny, zarzucając twórcom między innymi to, że cynicznie i świadomie „stworzyli grę pełną plugastwa”, oraz wytykając jej masę niedoróbek.

Z górki...

Medialny szum się autorom opłacił. Gra sprzedawana pierwotnie za 89 zł w niecodziennym pudełku zrobionym ze zbitych gwoździami deseczek (reedycja miała już standardowe opakowanie z kartonu) **rozeszła się w bardzo przyzwoitym wówczas nakładzie ok. 15 000 egzemplarzy**. Ale próba eksportu Psów na rynki zagraniczne spaliła na panewce z powodów obyczajowo-prawnych, co chyba nie powinno nikogo dziwić. A Nekrosoft po Psach, wystrzelawszy się z całego gniewu i amunicji, ewidentnie nie wiedział, co robić dalej. W 2000 roku wypuścił co najwyżej przeciętną turową strategię Ogniem i mieczem, która przeszła bez echa. Rok później pokazał klona Psów, czyli The Troma Project, w którym wykorzystano silnik, assety i mechanikę rozgrywki z Rp, podmieniając tylko fabułę. Ponownie spróbowano epatować odbiorców dużą dawką naturalistycznie ukazanej przemocy i seksu, ale tym razem gracze tego – tak w przenośni, jak i dosłownie – nie kupili. Złą passę miało odwrócić Rabid Dogs[2] powstające w kooperacji z niemiecką firmą Zuxxez. W założeniach były to „Rezerwowe psy do kwadratu”. W 2003 roku projekt ten poszedł do piachu, bo w Zuxxez zmienili się szefowie i w efekcie priorytety. Zmęczeni kolejnymi niepowodzeniami developerzy zakończyli niedługo potem działalność studia.

Z zespołu w branży pozostał do dzisiaj tylko jeden z programistów, Michał Madej. W CDP Red stworzył pierwszego Wiedźmina (jako główny projektant), później współpracował z Techlandem przy Call of Juarez i Dead Island, potem przez wiele lat był dyrektorem kreatywnym w szanghajskiej filii Ubisoftu. A obecnie pracuje w kalifornijskim oddziale Activision. Po latach Madej wstydzi się tego, co stworzył (a odpowiadał m.in. za AI i mechanikę walki Psów). Obecnie uważa, że była to jedna z najgorszych gier w historii polskiej branży, wulgarna i prymitywna. Ale nadal broni jej anarchistycznego przesłania „dowalenia wszystkim”, podkreślając też, że „przy całym natłoku przemocy, przekleństw, narkotyków i seksu nigdy nie kazaliśmy graczom zabijać niewinnych ludzi”.

W całej historii polskich pism o grach **nie było innego równie skrajnie ocenianego tytułu** (różnica ośmiu punktów w skali 1-10 pomiędzy granicznymi notami!) oraz budzącego tak silne emocje. Moja opinia? Grania w Psy, w ich dwudziestoleciu, nie rekomenduję nikomu, może poza skrajnymi masochistami i fanami estetyki kampu. |CDA|

Do du... bbingu przystąp!

Gra długo nie mogła znaleźć wydawcy, odstraszając firmy obrazoburczym charakterem i ostentacyjną wulgarnością. Dodać też należy, że bracia Walczowscy nie chcieli sprzedać swego „dziecka” za perkal i garść paciorków, więc stawiali kandydatom dość zaporowe warunki. Ostrożne podchody czynił IPS (późniejsza Cenega), ale ostatecznie skończyło się na roli dystrybutora. W efekcie bracia musieli w całości sfinansować produkcję Psów (włącznie z tłoczeniem płyt i dubbingiem) z własnych środków. A że nie byli oligarchami, to z kasą pod koniec było już kiepsko. Stąd, gdy o dubbingu mowa, pieniędzy starczyło na opłacenie zaledwie jednego zawodowego aktora, śp. Macieja Kozłowskiego, który wszelako okazał się warty każdej wydanej na niego złotówki. Jego głosem mówią obaj główni bohaterowie. Do tego jako Sztos mistrzowsko podrobił zblazowaną chrypkę Lindy. Niestety, z braku funduszy w resztę postaci wcielili się członkowie ekipy i ich znajomi. Efekt był, delikatnie mówiąc, niepowalający.

„Bogdan mówi »Bankowy«” w wersji Nekrosoftu.

*(*) Który zresztą w zamyśle twórców miał dubbingować jedną z głównych postaci, ale zaśpiewał sobie za to takie honorarium, że im opadły ręce. Za to w nagrodę dostał w grze bilbord o treści „Co ty k*** wiesz o aktorstwie”.*

motor

TESTY

PORÓWNANIA

MEGATEST

motor

CZASOPISMO MOTORYZACYJNE

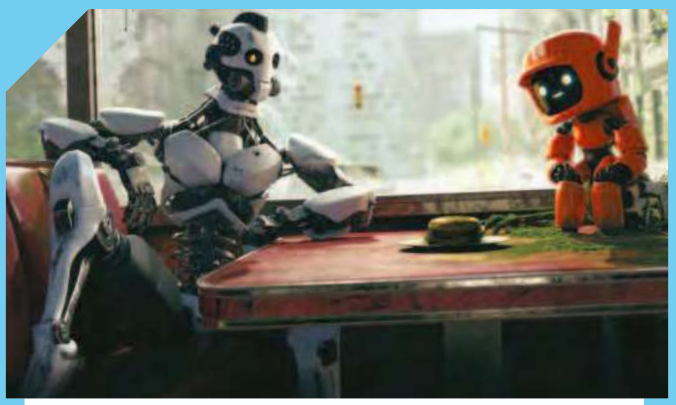
NR 1
w Polsce

2010 r. • 2011 r.
2012 r. • 2013 r.
2014 r. • 2015 r.
2016 r. • 2017 r.
2018 r.

„MOTOR"
POLSKI TYGODNIK MOTORYZACYJNY

MAGAZYN

SERIAL

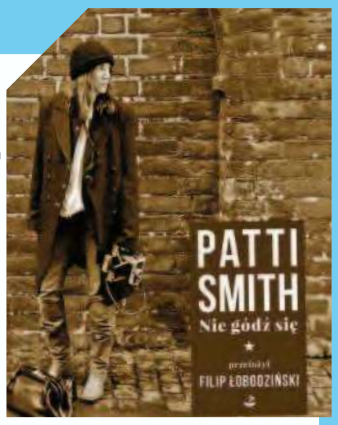


„MIŁOŚĆ, ŚMIERĆ I ROBOTY”

Lubię powolne, rozbudowane fabuły, ale jeszcze bardziej inspirują mnie krótkie historie. Dlatego śledzę pojawiające się na Netfliksie antologie. „Miłość, śmierć i roboty” to aż osiemnaście animowanych „szortów” (niektóre trwają po zaledwie kilka minut) dla dorosłego widza, gatunkowo wpisujących się w SF, fantasy lub jedno i drugie. Odcinki są zróżnicowane nie tylko fabularnie, ale i wizualnie – od tradycyjnych kreskówek po sekwencje quasi-realistyczne. Do gustu najbardziej przypadły mi opowiadające o magicznej nocy na pustkowiu, 8-minutowe „Fish Night” – które, jak się dowiedziałam później, zostało stworzone przez Platige Image – oraz historia lisiej demonicy przedstawiona w „Good Hunting”. (Jeśli interesuje cię mój prywatny ranking, zajrzyj tutaj: bit.ly/2UVdiyY). Pierwszy i, mam nadzieję, niejedyny sezon ma oczywiście lepsze i gorsze momenty, ale warto obejrzeć wszystkie odcinki i samodzielnie dojść do wniosku, że cztery ostatnie animacje są dość rozczarowujące. To naprawdę świeża seria (zresztą koncepcja Tima Millera, reżysera Deadpoolów), która ma szansę wykiełkować w duży projekt – ze względu na szeroki zakres tematyczny i stylistyczny jej potencjał wydaje się w zasadzie niewyczerpany. ***[9kier]***

KSIĄŻKI

„NIE GÓDŹ SIĘ”, PATTI SMITH

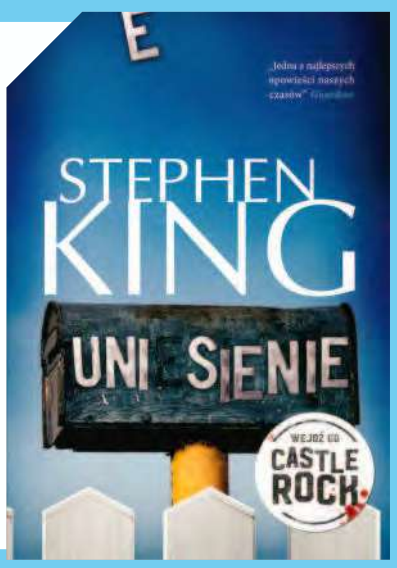


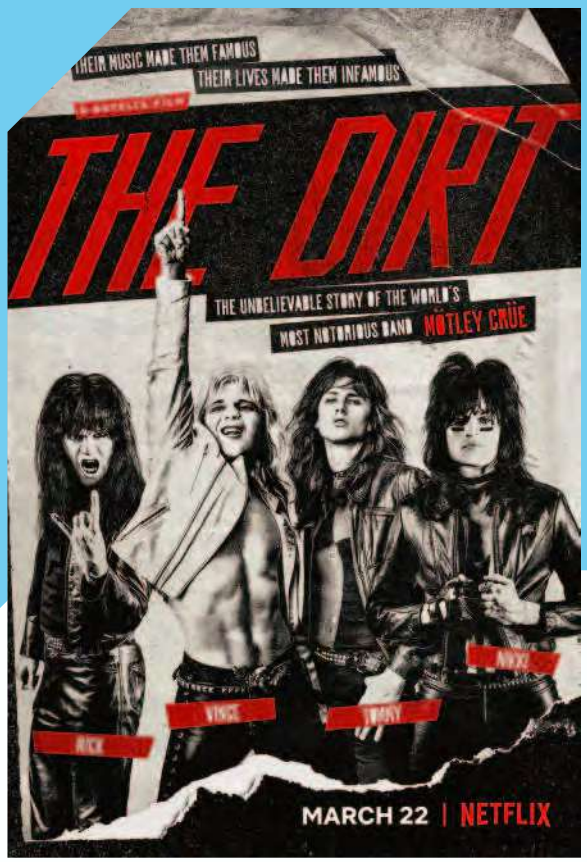
O Patti Smith powiedziano już wszystko. Że wokalistka, że poetka, że malarka, że przyjaciółka Roberta Mapplethorpe’a, że ikona punku. Zaryzykuję jednak stwierdzenie, że nawet autobiograficzne „Poniedziałkowe dzieci” nie są równie dobrą wizytówką artystki, jak wydane właśnie „Nie gódź się”, udana próba uporządkowania jej wierszy i piosenek. Poezja Smith ujmuje wpisywaniem prywatnego doświadczenia w szerszy kontekst przemian społeczno-politycznych, a liczne odniesienia (również formalne) do twórczości Hendriksa, Burroughsa, Rimbauda czy Dylana nijak nie odbierają jej własnej tożsamości. Smith zabiera nas do Ameryki romantycznych bezdroży i nowojorskich klubów. Punkowa dezynwoltura („Rock’n’rollowy murzaj”) miesza się tu z poezją miłosną (słynne „Ponieważ noc”), znajdą też coś dla siebie turpiści („Wytwórnia szczyn”). Duże brawa należą się tłumaczowi Filipowi Łobodzińskiemu, który nie tylko oddał kolokwialność i pozorną niedbałość twórczości Smith, ale i zachował jej rytm. W dodatku obudował utwory kontekstem oraz błyskotliwym komentarzem. ***[Papkin]***

„UNIESIENIE”, STEPHEN KING

Scott Carey uświadamia sobie, że z każdym dniem nieznacznie traci na wadze. Szkopuł w tym, że w żaden sposób nie odbija się to na jego sylwetce, a on sam nie zmienił żywieniowych przyzwyczajeń, co więcej – tyle samo waży w ubraniu, jak i nago, z obciążeniem w rękach, jak i bez niego. Z czasem proces zaczyna przyspieszać, a dziwna anomalia robi się coraz bardziej niepokojąca. Czując, że jego dni są policzone i że niedługo waga wskaże okrągłe zero, Scott postanawia pomóc miejscowym restauratorkom, które nie cieszą się sympatią mocno konserwatywnej społeczności Castle Rock.

Choć po raz kolejny wracamy do znanego miasteczka, a na drugim planie znów pojawiają się jego mieszkańcy, „Uniesienie” to nie długaśna, rozgrywana na przestrzeni lat epopeja, lecz skromna miniatura skupiona wokół trzech postaci. Zawiązanie akcji może kojarzyć się z „Chudszym”, którego mistrz popełnił w latach osiemdziesiątych ubiegłego stulecia. W istocie, w „Uniesieniu” również jakby więcej Bachmana niż Kinga, bo nie jest to w żadnej mierze horror. Nie można jednak zarzucić Kingowi autoplagiatu, bo nowej historii nie brak własnej tożsamości. I choć mizerne 170 stron (rozdmuchane na dodatek dużą czcionką) wystarcza raptem na jedno popołudnie, a banalne zakończenie zostawia pewien niedosyt, nawet przeciętny King to nadal King. ***[Siekiera]***





„BRUD"

Choć szanuję osiągnięcia zespołu Mötley Crüe (ponad 100 milionów sprzedanych albumów!), prywatnie mnie nie obchodzi, jak cała scena pudel metalu zresztą (z wyłączeniem Waspa ze względu na fenomenalny wokal Blacky'ego). Cholernie zazdroszczę jednak tym, którzy w latach osiemdziesiątych bujali się po Sunset Stripie, mogli oglądać w legendarnych klubach narodziny gwiazd, być częścią całego tego bezczelnego ruchu i chłonąć atmosferę kalifornijskich lat osiemdziesiątych. Bardzo lubię filmy o rock'n'rollu, a już szczególnie osadzone w tych realiach, więc na „Brud" (adaptację książkowej biografii Mötley Crüe) rzuciłem się na Netfliksie w dniu premiery.

Filmem ani się nie rozczarowałem, ani nie zachwyciłem. Z całą pewnością nie jest to wielkie kino. „Brud" jest powierzchowny, zalatuje czasami mdłą słodyczą niedzielnego kina familijnego (wiem, to przedziwne w kontekście przewijających się przez ekran biustów i prochów, ale tak jest). Odtwórcy głównych ról odrobili lekcje ze sposobu bycia muzyków Crüe, ale aktorstwo generalnie nie porywa. Scenariusz jest rachityczny – to pozbawiony mocnego kręgosłupa zlepek scen, który pod koniec sadzi o wiele za długie susy w kierunku napisów końcowych (fani kapeli wytykają też „Brudowi" konfabulację). Film bardzo słabo radzi też sobie z budowaniem postaci, którym brakuje głębi charakterologicznej – ot, rockmani z plakatów. Swoją drogą, jeśli nie wie się niczego o Tommym Lee (np. tego, że został skazany na pół roku więzienia za ciężkie pobicie żony, Pameli Anderson), można odnieść wrażenie, że to lekko zagubiony beznadziejny romantyk, trochę maminsynek, który nie ma szczęścia do kobiet. Tak, „Brud" ma poważne wady, a mimo to obejrzałem go z dużą przyjemnością, bo jest kolorowy, głośny, pogodnie wulgarny i momentami zabawny. Uświadomił mi, jak obłędny mógłby być serial osadzony w tych realiach. Tym, którzy lubią rockowe kino i mają sentyment do lat 80. – polecam, ale podejdźcie do „Brudu" jak do umiarkowanie ambitnego kina rozrywkowego. ***[CormaC]***

„KAPITAN MARVEL"

Carol Danvers jest jedną z najbardziej kontrowersyjnych postaci Marvela. Wcale nie dlatego, że jest niedorzecznie potężną kobietą na wysokim stanowisku, z którą musi liczyć się każdy mieszkaniec tego komiksowego uniwersum (choć zawsze znajdzie się jakiś głośny szowinistyczny pacan, któremu ten powód w zupełności wystarczy), lecz ponieważ jej popularność i pozycja zostały w dużej mierze narzucone. Wydawnictwo chciało, aby postać nosząca miano Kapitan Marvel (a więc sygnowana ich marką!) znajdowała się na odpowiednio wysokiej pozycji w hierarchii superludzi. Po latach egzystencji na drugim planie jako Miss Marvel, Carol niemalże z dnia na dzień „awansowała" na Kapitana, została obwołana najsilniejszym i najsławniejszym bohaterem ze wszystkich, przeskakując przy tym tuziny pierwszoligowych herosów. Nie było tu zatem miejsca na naturalny rozwój postaci, a jedynie marketing. Ta bolesna sztuczność przełożyła się na sześć restartów jej komiksu w ciągu ostatnich siedmiu lat.

Ale oto nadeszła filmowa „Kapitan Marvel", która dostała szansę naprawić wszystkie potknięcia wydawnictwa, a dzięki osadzeniu akcji w latach 90. także w ciekawy sposób wprowadzić tę superbohaterkę o gigantycznym potencjale do kinowego uniwersum Marvel Studios. Niestety, mocno się rozczarowałem, bo zamiast wyeliminować problemy komiksowego pierwowzoru adaptacja sama zaliczyła kilka sporych wtop. Pierwszy zgrzyt: postać tytułowa. Carol jest nudna (jedyną jej cechą, którą eksponują scenarzyści, jest nieustępliwość), grająca ją Brie Larson zaś momentami wygląda, jakby była tam za karę. Nie ma tu miejsca na autorefleksję, walkę z własnymi słabościami czy moralne rozterki – dopóki Carol pamięta, że jest niewyobrażalnie silna, dopóty da radę każdemu.

Zgrzyt drugi: historia niczym nie zaskakuje, bo zwrot fabularny jest boleśnie oczywisty dla każdego, kto oglądał „Strażników Galaktyki" i zwrócił choćby pobieżną uwagę na nazwy występujących w nim kosmicznych ras, o pewnych charakterystycznych szwarccharakterach nie wspominając. Zgrzyt trzeci: Jude Law. Nie dość, że jego gra aktorska pozostawia w tym filmie wiele do życzenia, to postać, w którą się wciela, ostatecznie okazuje się fabularnym zapychaczem. Na szczęście jest też kilka pozytywów. Efekty specjalne i zdjęcia stoją na wysokim, typowym dla Marvela poziomie. Przybyli na Ziemię z kosmosu zmiennokształtni Skrulle posiadają wiarygodną motywację swych działań, ich wątek jest zaś zdecydowanie najciekawszym elementem fabuły. Powracający w roli Nicka Fury'ego, cudownie odmłodzony Samuel L. Jackson (trudno uwierzyć, że ten aktor skończył już 70 lat!) jak zwykle nie zawodzi, a nie-do-końca-zwyczajny-kot Goose dominuje każdą scenę. Sporo radości dostarczył mi też krótki występ młodej Moniki Rambeau, otwierający Marvelowi drogę do adaptacji rewelacyjnej komiksowej miniserii „Nextwave". Żaden z tych plusów nie ratuje jednak filmu przed bolesną przeciętnością. Pozostaje mieć nadzieję, że Carol pójdzie w ślady Thora i zrehabilituje się w kolejnych odsłonach marvelowskiej sagi. ***[Szoki]***

NA LUZIE

naluzie@cdaction.pl

Historie wujka Papkina!

Powiadają, że podróże kształcą #13...

...ale równie rozwijające jest obejrzenie „Wrednych dziewczyn". Zacznijmy więc cytatem z tej klasycznej komedii o hajskulowych klikach:

– Wiesz, że nie mogę nosić kolistych kolczyków, prawda? – zagaja główną bohaterkę Gretchen, licealna numer 2. Szybko okazuje się, że powodem ich niezakładania nie są wcale bliznowce, utrata tkanek ani nawet nie stan zapalny płatków! Wszystkiemu winne knowania licealnej numer 1. – *Dwa lata temu powiedziała mi, że koliste kolczyki to jej zajawka i że od teraz nie mogę ich nosić. I niedługo potem, podczas Chanuki, moi rodzice kupili mi parę takich naprawdę drogich kolistych kolczyków z białego złota. I musiałam udawać, że nawet ich nie lubię, i to było bardzo smutne.*

Przytaczam tę scenę, bo jeśli jakakolwiek dziewczyna kiedykolwiek pragnęła czegokolwiek mocniej niż Gretchen noszenia kolistych kolczyków, byłam to ja, chcąca wrócić na Ukrainę! Ukraina to mój ukochany kraj, ojczyzna disneyowskiego odj*bu, wódki z trocin oraz miejsce, gdzie można zjeść świńskie uszy i nasłuchać się świńskich rzeczy. (Odsyłam zresztą do pierwszego wydania tej rubryki, w którym opisuję, jak – zamówiwszy drinka – skończyłem, zdrapując zastygły wosk z miejsc, o których nie wypada mi tu pisać, bo nieletni czytelnicy mogą zgorszyć się, widząc w piśmie hasło „jądra").

Niemożność sprawdzenia, jak krzywe jest Równe i jak równy jest Krzywy Róg nieco kompensują mi korespondenci zza Buga, których we Wrocławiu mamy przecież sporo. Przykładowo mój serdeczny znajomek Vlad to skarbnica wiedzy na temat annałów lokalnej polityki. Czy wiecie, na ten przykład, że na Ukrainie funkcjonuje Internetowa Partia Ukrainy (UIP), której działacze chcą zabrać kraj do Odległej Galaktyki? Darth Vader i Yoda, liderzy ugrupowania, w wyborach samorządowych z 2015 kandydowali w aż kilkudziesięciu okręgach! Jak to możliwe? Niemal 70 Ukraińców urzędowo zmieniło swoje nazwiska i zarejestrowało się jako kandydaci w lokalnych komisjach wyborczych! Vader ubiegał się również o urzędy prezydenta Ukrainy i mera Kijowa, z kolei skandalista Chewbacca został zatrzymany i ukarany grzywną, gdy próbował wtarnąć do jednego z lokali wyborczych w Odessie.

A skoro już o urzędowych zmianach nazwiska: z analogicznego fortelu skorzystał kandydujący w 2010 Wasyl Gumieniuk, który zasłynął m.in. obwieszczeniem, że wytatuuje sobie Ukrainę na brzuchu i „każdego dnia jego prezydentury kraj będzie rosnąć". Mimo otrzymania 0,16% głosów i tak przeszedł do drugiej tury. Zebrawszy bęcki w pierwszej, zmienił w urzędzie nazwisko na Wasyl Protiwsich, czyli „Przeciwko wszystkim". A że Ukraińcy mają na kartach do głosowania opcję oddania tzw. głosu negatywnego („Przeciwko wszystkim")...

Czy wspomniałem, że pierwszą turę wyborów prezydenckich wygrał właśnie Wołodymyr Zełenski? Słowem: satyryk, który od trzech lat odgrywa rolę prezydenta republiki w serialu komediowym „Sługa narodu". Nawiasem mówiąc: w ukraińskiej telewizji pojawiły się niedawno 30-sekundowe spoty w rodzaju „Proroctwa Nostradamusa" czy „Proroctwa Wangi", z których dowiadujemy się, że „wielką rolę odegra na Ukrainie biała Dama". Sprawą zajęła się Krajowa Rada Radiofonii i Telewizji, która orzekła, że mogą to być materiały wyborcze m.in. Julii Tymoszenko. Nic dziwnego, skoro stałymi komentatorami politycznymi są za Bugiem wróże i wieszcze.

Vlad ma mocne anegdoty, ale – rzecz jasna – nie pozostaję mu dłużny. Życzliwie przypominam, że w Polsce w ławach sejmowych zasiadali Janusz „Siara" Rewiński i Krzysztof Ibisz z PPPP (Polskiej Partii Przyjaciół Piwa, która – co ciekawe – rozpadła się w końcu na dwie frakcje: tzw. Małe Piwo i Duże Piwo). Chichoczę jak szaleniec, zapuszczając spot Armanda Ryfińskiego z Twojego Ruchu, w końcówce którego ksiądz zamienia kandydata w golden retrievera z diablimi rogami. Demonstruję performans grupy działaczy partii (obecnie) rządzącej, którzy przebrali się za hippisów, by z gitarami zaśpiewać „Give PiS a chance", cover piosenki Lennona, który wypadł... cóż... powiem tak: Lennon nie żyje, Harrison nie żyje, gdyby puścić to McCartneyowi – byłby trzeci. Z rozrzewnieniem wspominam, jak Janusz Dzięcioł, zwycięzca pierwszego Big Brothera, powołał Koalicję Janusza Dzięcioła, promującą jego kandydaturę piosnką: „To jest chłopak z ferajny, to jest ktoś, to jest gość, to kandydat nasz fajny...". Jak widzicie: Dzięcioł odleciał.

Wszystkich przebija jednak Leszek Bubel, kandydujący na prezydenta niby w 1995, ale tak po prawdzie w 1410 roku. Sklecone w Paincie logo płynnie przechodzi w kadr na drogę, którą nadjeżdża Volkswagen, z – co ważne – wybitym na rejestracji (kapitalikami!) napisem HELMUT. Wysiadają z niego giermek oraz okuty rycerz z masą czarnych krzyży na piersiach, bokach i pod pachami.
– *Oto forsa!* – rzuca zamaszystym gestem zbitek eurasów. – *Biorę ten zamek wraz z księżniczką.*
Księżniczka, polska blondyna w typie wczesnej Kasi Bujakiewicz, fuka z wieży, że: – *Lepiej wskoczyć do rzeki i utonąć niż mieć Niemca cudzoziemca.* Szczęśliwie pojawia się Leszek Bubel, który tylko przez skromność (lub ograniczony budżet spotu) nie wjeżdża na plan na białym koniu.
– *My Polacy w żelazie się kochamy. Nie w banknotach – więc stawaj i walcz.*
Zarówno ten, jak i pozostałe z materiałów wieńczą zwycięskie pojedynki Bubla z Germanami, choć – widać gołym okiem – dotychczas walczył on raczej nie z Niemcami, ale ze schodami i cholesterolem.

Wniosek, jaki powinniście wyciągnąć z tej historyjki, jest następujący: by podróżować, wcale nie musicie ruszać się z miejsca. Wystarczy otworzyć się na drugiego człowieka.

Z ŻYCIA REDAKCJI

Krigore: Ostatnio dowiedziałem się, że istnieje nagranie głosu Piłsudskiego. Można sobie obejrzeć na YouTubie.
Papkin (głosem Myszki Miki): Naród wspaniały, tylko ludzie k***y.

✦✦✦

Ninho: Czego dowiedzieliście się ze szkolenia BHP?
spikain: W sumie to niewiele. Wiem, że jest jakiś maksymalny ciężar, który może nosić kobieta, ale nie pamiętam jaki.
CormaC: Sto kilo – jeżeli ma do dyspozycji wózek, to dwieście.
Ghost: Pamiętajcie, że są inne normy dla kobiet w ciąży.
CormaC: Tak, jak kobieta jest w ciąży, to wtedy liczy się, że noszą dwie osoby.

✦✦✦

Smuggler: Podobno Elton John nie znosi latać nad Alpami, bo za każdym razem, jak przelatuje nad ośnieżonymi szczytami, to się denerwuje, bo przypomina mu to, ile milionów dolarów zmarnował na narkotyki.
spikain: Bo ja wiem? Uważam, że pieniądze wydane na dobrą zabawę to nie są zmarnowane pieniądze.
Smuggler: Zamiast narkotyków wolałbym jednak pójść do jakiejś dobrej restauracji.
Mimbla: Smuggler, ty hedonisto.

✦✦✦

Allor – spóźniony z tekstem – zachwyca się nowymi słuchawkami.

Allor: Mówiłem już, jak dobre są te słuchawki w wyciszaniu szumów? Stałem się believerem.
spikain: Przestań believerować i zacznij deliverować.

CZASOPISMO DLA HARDKOROWYCH GRACZY MOBILNYCH

PEŁNE WERSJE GIER
Fortnite (And/iOS)
PUBG Mobile (And/iOS)

SPRZĘT
Najlepsze smartfony gamingowe dla hardkorowego gracza

PUBLICYSTYKA
Gry wiecznie żywe: Flappy Bird
Felieton: Na co mi pecet?!
Nokia N-Gage

Tak, to żart. Konkretnie: żart, który opublikowaliśmy na Prima Aprilis.
Szczegóły (oraz duże wersje okładki i plakatu) znajdziesz tutaj: ***www.cdaction.pl/news-56216***

DROGIE WRÓŻKI!

Droga Wróżko Trepaniema,
chciałbym skonsultować się z tobą, z racji twojej wyjątkowej przenikliwości, w sprawie inwestycji w świetlaną przyszłość naszej ukochanej branży. Mianowicie: zastanawiałem się ostatnio dość intensywnie, co po modzie na 3D i obecnej obsesji na punkcie VR będzie kolejną growo-sprzętową sensacją. Bo bardzo chciałbym zainwestować w coś moje ogromne oszczędności w wysokości całych dziesięciu złotych, ale nie wiem, co mogłoby przynieść zwrot z inwestycji na miarę akcji Jabłuszka z dawnych lat. Oczywiście w razie zbicia miliardów z dobrze ulokowanych, dzięki poradzie, oszczędności na pewno się zrekompensuje się jakimś miłym gestem (kubeczek czy koszulka z hasłem „Pomogłem mu zbić miliardy, a wszystko, co mam w zamian, to ta/ten szałowa/y koszulka/kubek" chyba wystarczy?).

Z dołu dziękuję,
Ralph

Drogi Ralphie,

Patrząc na sposób, w jaki przekręciłeś moje imię, ośmielę się zauważyć, że trep tu, i o wszem, jest. Przechodząc jednak do meritum: przewidując przyszłość, warto patrzeć naprzód... ale i oglądać się na tyły. Oddajmy się zatem sztuce rumpologii, czyli wróżenia z kopulistych twerkingatorów wydalniczo-zasiadalnych.

Kształtne jak jabłuszka półdupki Tima Cooka zdradzają, że warto zainwestować w ujawnione właśnie Apple Arcade, epicentrum Tima Sweeneya zwiastuje, że należy kupować udziały rosnącego w siłę Epic Games Store. Natomiast spojrzenie od (_!_) strony na Andrew Wilsona – że w akcje EA, bo przy Apeksie zasiedziało się w miesiąc aż 50 mln graczy. Rzut oka na zad idącego nazad Shuntaro Furukawy nie daje żadnej podpowiedzi, ale już przyjrzawszy się jego kryształowym kulom, dostrzegłam dwa nowe modele Switcha, które mogą pojawić się na rynku już latem. Może zatem wielkie pieniądze kryją się na tyłach Nintendo?

A całkiem poważnie: kto pyta wróżki o biznesowe trendy, ten faktycznie jest dupa.

Wróżka Treponema

UWAGA!
Przyjmujemy prośby o wróżby pod adresem **wrozby@cdaction.pl**. Muszą być przynajmniej luźno związane z grami, a temat maila musi brzmieć „Wróżba".

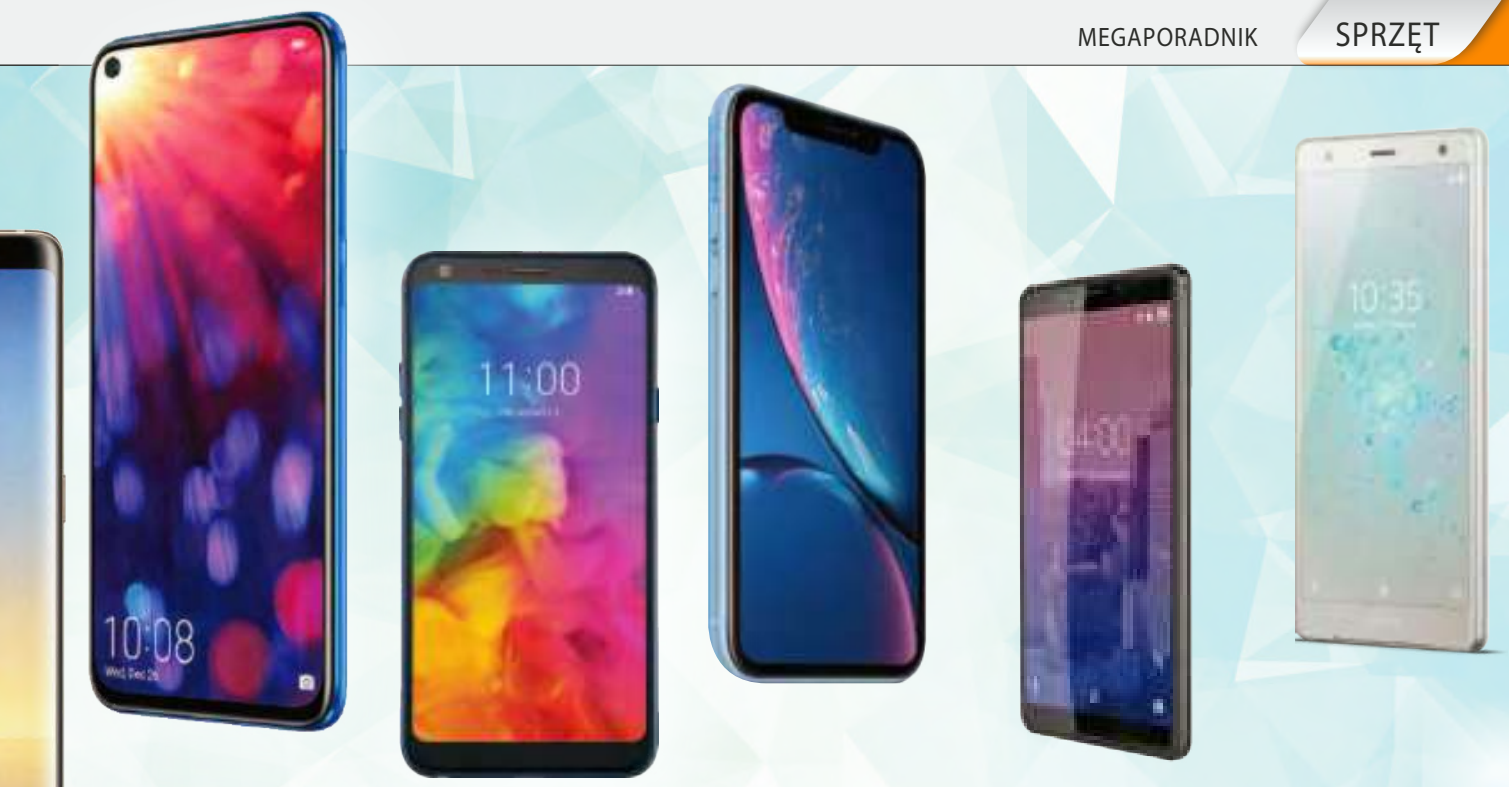
MEGAPORADNIK

Telefon

na miarę naszych czasów

Ze smartfonami konie kradł: **Ninho**

Co powinien mieć dobry smartfon? Kilkanaście lat temu odpowiedź na to pytanie byłaby banalnie prosta. U schyłku drugiej dekady XXI wieku nie jest to takie oczywiste – producenci dostosowują się do klienta, a ilu użytkowników, tyle wymagań.



Dobry telefon za mniej niż 1000 zł? Tak, to możliwe!

Firmy prześcigają się w prezentowaniu nowości, a nowinki sprzed dwóch, trzech lat wchodzą obecnie pod strzechy, sprawiając, że dobry telefon za 1000 zł to nie oksymoron. Wciąż można jednak łatwo przepłacić, więc służymy poradą. Zarówno jeśli poszukujesz smartfonu za kilkaset złotych, jak i gdy zamierzasz wyłożyć na nowe urządzenie parę tysięcy.

Tanio a dobrze

Nastały takie czasy, że **ceny sensownych telefonów wcale nie zaczynają się od 2500 złotych**. Na naszych łamach wielokrotnie pojawiały się smartfony kosztujące niewiele ponad „tysiaka", które do normalnych zastosowań były w zupełności wystarczające. A w dodatku producenci jak jeden mąż zaczęli zwracać baczną uwagę także na wygląd urządzenia – wszak konkurencja jest zbyt duża, by pominąć ten aspekt. Stąd też coraz częściej nawet w tej półce cenowej możemy znaleźć smartfony z niemal bezramkowymi ekranami i olśniewające designem. Jeśli natomiast zależy nam na konkretnych cechach telefonu, to warto dopłacić.

Za 2-2,5 tysiąca złotych możemy kupić urządzenia z topowymi aparatami fotograficznymi, a także pozwalające na bezprzewodowe ładowanie czy zapewniające wodoodporność. Powyżej tych kwot znajdują się natomiast flagowe modele każdej marki – tutaj często płacimy za ponadprzeciętną jakość wykonania oraz funkcje i możliwości, które dla „zwykłych śmiertelników" dostępne będą dopiero za parę lat. Niestety, trzeba się liczyć z koniecznością zapłacenia podatku od nowości – skoro dany telefon oferuje coś, czego nie ma konkurencja, to producent może dyktować zawyżoną cenę. Jeśli użytkownicy nie będą skłonni dopłacać za nowatorskie rozwiązania, cena urządzenia zostanie zmniejszona. Inną kwestią pozostaje to, że high end jest propozycją dla nielicznych, a statystyki sprzedaży za 2018 rok pokazują jasno, że **coraz wyżej ceni się tanie i bardzo dobre telefony chińskich producentów** – Xiaomi czy Oppo. Bo choć pierwsze trzy miejsca zajmują marki o ugruntowanej pozycji – Samsung, Huawei i Apple – to wspo- »

HYBRYDA, DUAL I STANDBY

Większość telefonów oferuje obecnie podwójny slot na karty SIM, jednak kwestia ta może zostać rozwiązana na różne sposoby. Dual SIM bywa bowiem hybrydowy – mówimy o takowym wówczas, gdy jedna z tacek może być wykorzystywana zamiennie na kartę telefoniczną lub microSD. Dodatkowo często przy opisie slotów na SIM pojawia się tajemniczy „standby". Oznacza on, że w czasie połączenia telefonicznego na jednej z kart druga jest nieaktywna.

JAK KUPOWAĆ, CZYLI UŻYWKI I NIE TYLKO

Zważywszy na to, jak absurdalne ceny potrafią osiągać obecnie telefony, można zastanowić się nad kupnem urządzenia używanego. Wiąże się to jednak z kilkoma niebezpieczeństwami, o których warto wspomnieć. Weźmy choćby baterie – to najszybciej zużywający się element, stan akumulatorów pogarsza się niezależnie od tego, jak bardzo o nie dbamy, a nie jest sztuką zaoszczędzić kilkaset złotych, by później użerać się ze smartfonem, który trzeba ładować dwa razy dziennie. Problemów może być znacznie więcej, dlatego warto poprosić sprzedającego o tzw. gwarancję rozruchową. Nawet kilka dni wystarczy, by zdiagnozować większość poważnych wad – czy to baterii, czy np. uszkodzonego w jakiś sposób wyświetlacza. Dlatego warto kupić urządzenie przez internet, wówczas mamy bowiem aż 14 dni na jego zwrot. W najgorszym razie przysługuje nam także prawo do rękojmi (przez rok), czyli reklamowania trefnego sprzętu.

Jeśli smartfon kupujemy od osoby fizycznej, to ważne, by przy sprzedawcy przyjrzeć się obudowie, czy są jakieś wgniecenia, rysy etc. Pozwala to ocenić, jak dotychczasowy posiadacz obchodził się z telefonem. Podobnie warto zwrócić uwagę na łączenia obudowy, jeśli są naruszone, istnieje duże prawdopodobieństwo, iż urządzenie było otwierane. Niezbędne jest także sprawdzenie, czy telefon miał kontakt z wodą. Upewnić się w tej kwestii można, przyglądając się specjalnym naklejkom pod baterią lub w gniazdach SIM – jeśli zabarwione są one na różowy lub czerwony kolor, oznacza to, że urządzenie było zalane i należy odpuścić sobie jego kupno.

Jeszcze inną kwestią jest to, czy telefon był kradziony lub odnawiany. W tym celu sprawdzamy numer IMEI oraz prosimy sprzedawcę o komplet dokumentów. Często zdarza się także, że choć telefon nie pochodzi od pasera, to kupiony został za granicą, często w abonamencie u operatora. Wówczas, gdy sprzedawca przestanie płacić raty, urządzenie zostaje zablokowane. Ryzyko otrzymania smartfona z zagranicznej dystrybucji czy urządzenia odnawianego wzrasta także, gdy telefon kupujemy w sklepie internetowym, jednak niebędącym wiodącym sprzedawcą w Polsce. Często można bowiem trafić na firmy-krzaki, które kuszą telefonami nawet o kilkaset złoty tańszymi, ale albo zwyczajnie oszukują konsumenta, nie wysyłając urządzenia po przelaniu pieniędzy, albo oferują smartfony w różny sposób „trefne". Dlatego też warto wybierać te formy płatności, które pozwalają cofnąć przelew. To, czy ze sklepem jest coś nie tak, bardzo łatwo zweryfikować – jeśli ma siedzibę w Polsce lub prowadzi także sprzedaż w sklepach fizycznych, to można być spokojnym. W innym przypadku oszczędność może okazać się iluzoryczna. W związku z powyższym ceny podane na następnych stronach megatestu pochodzą jedynie z powszechnie znanych, dużych sklepów. Wprawdzie niemal każde urządzenie można kupić taniej, jednak robicie to na własną odpowiedzialność.

mniane wyżej firmy znajdują się tuż za ich plecami. To Xiaomi zapoczątkowało rewolucję na rynku, pokazując, że za podobną jakość można płacić mniej, niż do tej pory kazały nam Apple czy Samsung.

Czynniki pierwsze

Żeby kupić dobry telefon za dobrą (w stosunku do możliwości) cenę, warto zwrócić uwagę na kilka czynników. Przede wszystkim – jakość wykonania. I tyczy się to również najtańszych modeli, bowiem plastik plastikowi nierówny. Warto zainteresować się także rodzajem szkła powlekającego ekran – jeśli jest to Gorilla Glass lub jego odpowiednik, istnieje spora szansa, że telefon nie porysuje się, a może nawet nie stłucze przy upadku(*). Poza tym trzeba zwrócić uwagę na sam ekran – jaką oferuje rozdzielczość i jakiej jakości wyświetla kolory. **Podstawowym kryterium powinno być jednak to, jak dobrze widać obraz w świetle słonecznym**. Jeśli korzystanie ze smartfona jest w takich warunkach utrudnione lub niemożliwe, warto dwa razy zastanowić się nad jego kupnem, gdyż będzie to zwyczajnie przeszkadzać.

Ponadto nie bez znaczenia jest to, co w środku. Tym bardziej że w tej samej cenie często można znaleźć bardzo zróżnicowane podzespoły. O ile to możliwe, **warto wystrzegać się procesorów MediaTek, gdyż obecnie należą do najsłabszych, używanych tylko w tanich telefonach**. Zdecydowanie lepszą opcją są Snapdragony czy Kiriny, nawet te z niższych serii. Obecnie absolutnym minimum są 2 GB RAM-u, optymalnym – 3-4 GB. Podobnie jest z wbudowaną pamięcią flash – 16 GB to już zbyt mało, niezbędne są 32 GB, a optimum to 64 GB. Trzeba przy tym sprawdzić, czy dostępne miejsce można zawsze rozszerzyć kartami microSD, zwłaszcza jeśli zamierzasz robić dużo zdjęć, kręcić filmy czy przechowywać ulubione seriale lub albumy muzyczne.

Ostatnią kwestią jest system operacyjny. Obecnie do wyboru są właściwie tylko dwa: Android oraz iOS. Ten drugi to dzieło Apple'a, stworzone z myślą o sprzęcie tej firmy, a dzięki temu dobrze zoptymalizowane. Dodatkowo **iPhone'y bardzo szybko dostają poprawki bezpieczeństwa.** Docenią je też wszyscy ci, którzy działają w szeroko pojętym ekosystemie Apple'a, z którym telefony tej marki idealnie się dopełniają (i synchronizują). **Android jest najpowszechniejszy, jednak trzeba zaznaczyć, że nie wszystkie starsze i tańsze smartfony otrzymują pełne wsparcie oraz najnowsze wersje systemu** (obecnie 9.0). Najistotniejsze jest jednak to, kiedy do danego telefonu została wydana ostatnia poprawka bezpieczeństwa, eliminująca wszelkie błędy i łatająca luki. Trzeba pamiętać, że **przy tańszych modelach wsparcie trwa krócej albo w ogóle go nie ma**. Warto to sprawdzić, a także od razu po zakupie spróbować zaktualizować oprogramowanie. Nie bez znaczenia pozostają także nakładki każdego producenta. Te mogą bowiem poprawić pracę systemu, ale także zdecydowanie ją pogorszyć.

Czynniki indywidualne

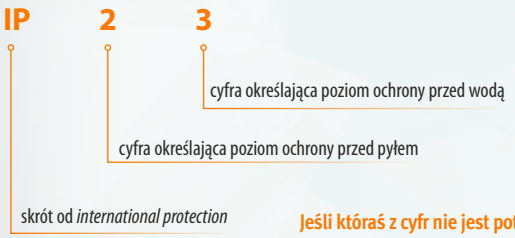
Każdy użytkownik będzie jednak bardziej cenił inne kwestie. Stąd trzeba zastanowić się, na czym najbardziej nam zależy. Czy jest to aparat, a może potrzebujemy jak najwydajniejszego procesora i GPU do grania? O to drugie dzisiaj zdecydowanie łatwiej i za kwotę 1000--1500 złotych można kupić naprawdę potężne modele. Kwestia fotografii jest zdecydowanie bardziej skomplikowana, więc by mieć pewność, że zdjęcia naprawdę będą dobre, trzeba wydać spore pieniądze (choć zdarzają się tanie perełki – jak choćby HTC U Ultra). Trzeba przy tym pamiętać, że wysoka wydajność, a także większy ekran to zabójca baterii. Dlatego należy upewnić się, że mamy odpowiednio duży akumulator, dobrany stosownie do podzespołów. Inna sprawa, że **jeśli chcemy, by telefon na jednym ładowaniu trzymał dłużej niż jeden dzień, często należy zastanowić się nad słabszą konfiguracją, a przede wszystkim mniejszą przekątną.**

Na następnych stronach prezentujemy telefony z różnych półek cenowych – od najtańszych do bezkompromisowych modeli kosztujących około 3000 złotych. Staraliśmy się wybierać jak najróżnorodniejsze telefony, by każdy mógł znaleźć coś dla siebie. Z ogromnym wyborem wiąże się jednak także obecność modeli zdecydowanie zbyt drogich jak na swoje możliwości. Dlatego też podzieliśmy ten poradnik na pięć kategorii cenowych, w których znalazły się najbardziej opłacalne naszym zdaniem smartfony. Nie zmienia to jednak faktu, że na rynku jest zdecydowanie więcej dobrych smartfonów. A to, oczywiście, może tylko cieszyć.

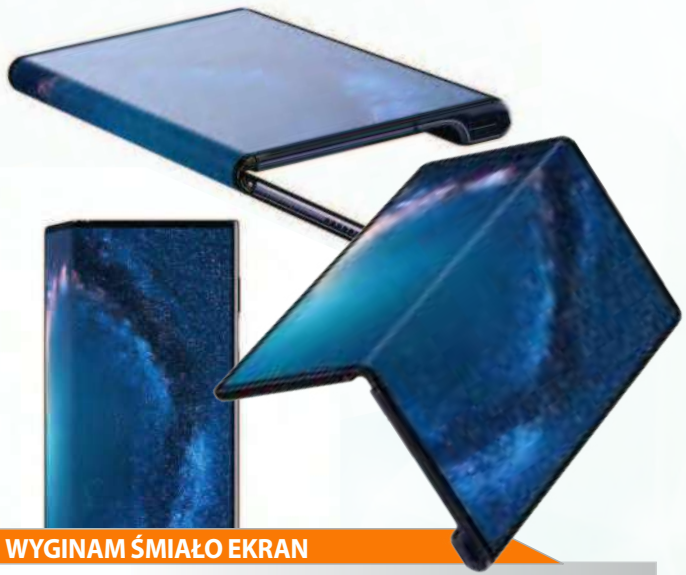
Za nowinki techniczne wciąż sporo dopłacimy.

ILUZORYCZNA WODOODPORNOŚĆ

Choć producenci bardzo chętnie mamią w reklamach wodo- i pyłoodpornością swoich smartfonów, to jednocześnie często dodają w dokumentach dołączonych do urządzenia informację, że użytkownik np. zanurza telefon w wodzie na własną odpowiedzialność. Ewentualne reklamacje zwykle nie są uwzględniane – stąd też apel: czytajcie instrukcje obsługi! Warto też wiedzieć, że niemal nigdy chwalenie się wojskowymi certyfikatami odporności nie oznacza, że urządzenie faktycznie je otrzymało. Najczęściej producent po prostu samodzielnie wykonał testy, które telefon powinien przejść, by dany certyfikat zdobyć. Czym natomiast są oznaczenia, które podaje się przy określaniu odporności smartfona? Krótka ściągawka poniżej:



Najczęściej pojawiające się w kontekście telefonów oznaczenia to IP67 i IP68. Pierwsza cyfra, odnosząca się do ochrony przed pyłem, a 6 oznacza pełną pyłoszczelność. Druga natomiast odpowiada za określenie poziomu ochrony przed wodą. Cyfra 7 to ochrona przed skutkami krótkotrwałego (do 30 minut) zanurzenia smartfona na głębokość jednego metra. Ósemka odnosi się do ochrony przed skutkami ciągłego zanurzenia w warunkach surowszych niż w przypadku 7 (konkrety podaje producent). Istnieje jeszcze 9, która oznacza ochronę przed zalaniem silną strugą wody pod ciśnieniem (80-100 barów) i temperaturą 80°C.



WYGINAM ŚMIAŁO EKRAN

Zarówno Samsung, jak i Huawei zaprezentowały już swoje pierwsze telefony ze składanym ekranem. Wbrew pozorom absurdalne ceny nie są jedynymi, a być może nawet nie największymi wadami. Z punktu widzenia konsumenta nie warto jeszcze wchodzić w tę technologię, gdyż jest ona w powijakach. Na pierwszy plan wysuwają się problematyczne, plastikowe ekrany – coś, przed czym uciekliśmy przed dobrymi kilkoma laty, chowając fronty smartfonów za szkłem. Tworzywo sztuczne bardzo łatwo się rysuje, więc trwałość tego rozwiązania w telefonie za 7 tysięcy złotych jest zastanawiająca.

(*) Gorilla Glass 5 chroni przed upadkiem z 1,6 metra, nawet na nierówną powierzchnię – w 80% takich przypadków szkło pozostaje całe. Poprzednia generacja była odporna głównie na rysowanie.

DO 500 ZŁ

Kategoria, w której trzeba się liczyć z wieloma kompromisami. Procesory to najtańsze i najmniej wydajne MediaTeki. Rzadkością w tym przedziale cenowym pozostaje czytnik linii papilarnych, nie ma też co liczyć na moduł NFC. Nie zmienia to jednak faktu, że za niespełna 500 złotych można już kupić smartfony wyposażone w 2-3 GB RAM-u, co jest wartością wystarczającą do normalnego użytkowania. Podobnie rozdzielczość HD trudno uznać za zbyt małą – wciąż można przy niej komfortowo korzystać ze smartfona. Smartfony z tej półki nie dobijają przekątną ekranu do 6 cali, co do spółki z niespecjalnie prądożernymi podzespołami okazuje się zbawienne dla żywotności baterii, podobnie zresztą jak niższa rozdzielczość. Liczyć natomiast trzeba się z oszczędnościami na aparatach fotograficznych – zdjęcia są zazwyczaj przeciętne.

Android 8.1
Xiaomi Redmi 6A

Cena: 399 zł | www.mi.com

PARAMETRY • **System:** Android 8.1 • **Procesor:** MediaTek Helio A22 MT6761 (4 x 2 GHz) • **Grafika:** PowerVR GE8320 • **Ekran:** IPS, 5,45 cala, 1440 x 720, multitouch • **Pamięć:** 2 GB RAM, 32 GB flash + microSDXC (do 256 GB) • **SIM:** 2 x nano, standby • **Aparat foto:** aparat tylny 13 Mpix, przedni 5 Mpix • **Komunikacja:** micro-USB, LTE (4G), Bluetooth 4.2, Wi-Fi 802.11 n, mini-jack • **Bateria:** 3000 mAh, niewymienna • **Dodatkowe:** niedzielony z kartą SIM slot karty microSDXC, żyroskop, kompas, akcelerometr, czujnik zbliżeniowy i oświetlenia, odblokowywanie poprzez rozpoznawanie twarzy, głośnik mono, A-GPS + GLONASS, Beidou • **Wymiary:** 147,5 x 71,5 x 8,3 mm • **Waga:** 145 g

Pierwszym, co nasuwa się po wzięciu Redmi 6A w ręce, jest to, jak pewnie smartfon leży w dłoni. Szkoda tylko, że za tym oraz solidnym wykonaniem i niezłą baterią nie idzie w parze dobra rozdzielczość. Mamy tu tylko poszerzone HD, inna sprawa, że na co dzień wystarczające. Trudniej przyzwyczaić się do braku czytnika linii papilarnych, jeśli miało się z nim już do czynienia. Jest za to możliwość odblokowywania telefonu poprzez rozpoznawanie twarzy. Szkoda, że Xiaomi włożyło do środka tylko 2 GB RAM-u, choć da się z tym żyć. Podobnie jak z zaledwie przyzwoitym aparatem.

PODSUMOWANIE

OCENA **8**

➕ **dual SIM + microSD • solidne wykonanie i dobry wygląd • niezła bateria • Android Oreo • proporcje 18:9...**

➖ **...ale rozdzielczość to tylko HD+ • przeciętny aparat • 2 GB RAM-u to trochę mało • brak czytnika linii papilarnych**

Android 8.1
MyPhone Prime 18x9

Cena: 394 zł | www.myphone.pl

PARAMETRY • **System:** Android 8.1 • **Procesor:** MediaTek MT6737W (4 x 1,25 GHz) • **Grafika:** Mali-T720 • **Ekran:** IPS, 5,5 cala, 1280 x 640, multitouch • **Pamięć:** 2 GB RAM, 16 GB flash + microSDXC (do 32 GB) • **SIM:** 2 x nano, standby • **Aparat foto:** aparat tylny 13 Mpix, przedni 5 Mpix • **Komunikacja:** micro-USB, LTE (4G), Bluetooth 4.0, Wi-Fi 802.11 n, mini-jack • **Bateria:** 3000 mAh, wymienna • **Dodatkowe:** niedzielony z kartą SIM slot karty microSDXC, akcelerometr, czujnik zbliżeniowy i światła, czytnik linii papilarnych, rozpoznawanie twarzy, głośnik mono, GPS, A-GPS • **Wymiary:** 148,5 x 70,5 x 9,3 mm • **Waga:** 160 g

Najtańszy w zestawieniu, a jak sama nazwa wskazuje, oferuje proporcje 18:9. Do tego producent zadbał o obecność czytnika linii papilarnych. Dobrym wyborem jest także postawienie na czystego Androida (i to Oreo!), bez żadnych nakładek, co powoduje, że urządzenie działa płynniej, niż mogłyby na to wskazywać podzespoły. Dziwi natomiast natywna rozdzielczość wyświetlacza – to nietypowe i dość mizerne 1280 x 640 – oraz umiejscowienie złącza ładowania na górnej krawędzi telefonu, co bywa niewygodne. Tradycjonalistów ucieszy natomiast wymienna bateria, a każdy z radością powita fakt, iż akumulator jest naprawdę przyzwoity.

PODSUMOWANIE

OCENA **8**

➕ **czysty Android Oreo • przyzwoity aparat • oddzielny slot kart SIM i microSDXC • wymienna, mocna bateria • czytnik linii papilarnych • elegancki wygląd i proporcje 18:9...**

➖ **...z dziwną rozdzielczością • tylko 2 GB RAM-u • przeciętny aparat**

Android 8.1
Kruger&Matz Flow 6S

Cena: 470 zł | www.krugermatz.com

PARAMETRY • **System:** Android 8.1 • **Procesor:** MediaTek MT6739WA (4 x 1,28 GHz) • **Grafika:** PowerVR GE8100 • **Ekran:** IPS, 5,45 cala, 1440 x 720, multitouch • **Pamięć:** 3 GB RAM, 32 GB flash + microSDXC (do 128 GB) • **SIM:** 2 x nano, hybrydowy, standby • **Aparat foto:** podwójny aparat tylny 13 i 0,3 Mpix, przedni 5 Mpix • **Komunikacja:** micro-USB, LTE (4G), Bluetooth 4.2, Wi-Fi 802.11 n, złącze mini-jack • **Bateria:** 3000 mAh, niewymienna • **Dodatkowe:** kompas, akcelerometr, czujnik zbliżeniowy i oświetlenia, czytnik linii papilarnych, głośnik mono, GPS, A-GPS • **Wymiary:** 146,6 x 70 x 10,5 mm • **Waga:** 182 g

Najciekawszy telefon w stawce – oferuje przyzwoitą wydajność i choć ma procesor słabszy niż propozycja Neffosa, to dorównuje jej pod względem RAM-u. Jest to także bodaj najlepsza opcja w tej kategorii cenowej, jeśli szukacie smartfonu z dobrym aparatem. Flow 6S oferuje podwójny aparat tylny, co przekłada się na całkiem niezłe zdjęcia. Cieszą też poszerzone proporcje 18:9. Szkoda tylko, że ekran okalają grube ramki, a wyświetlany na nim obraz to maksymalnie HD+.

PODSUMOWANIE

OCENA **8+**

➕ **niezły, podwójny aparat • czytnik linii papilarnych • solidne wykonanie i dobry wygląd • proporcje 18:9...**

➖ **...ale to wciąż tylko HD+ • dość duże ramki wokół ekranu**

Android 7.0
Neffos X1 Max

Cena: 499 zł | www.neffos.com

PARAMETRY • **System:** Android 7.0 • **Procesor:** MediaTek MT6755 (4 x 2 GHz + 4 x 1,2 GHz) • **Grafika:** Mali-T860MP • **Ekran:** IPS, 5,5 cala, 1920 x 1080, multitouch • **Pamięć:** 3 GB RAM, 32 GB flash + microSDXC (do 128 GB) • **SIM:** 2 x nano, hybrydowy, standby • **Aparat foto:** aparat tylny 13 Mpix, przedni 5 Mpix • **Komunikacja:** micro-USB, LTE (4G), Bluetooth 4.1, Wi-Fi 802.11 n, mini-jack • **Bateria:** 3000 mAh, niewymienna • **Dodatkowe:** żyroskop, kompas, akcelerometr, czujnik zbliżeniowy i oświetlenia, czytnik linii papilarnych, głośnik mono, GPS, A-GPS, GLONASS • **Wymiary:** 152,8 x 76 x 7,8 mm • **Waga:** 148 g

Jako jedyny telefon w tej kategorii ma ekran o rozdzielczości Full HD, a do tego może pochwalić się aż 3 GB RAM-u oraz 32 GB wbudowanej pamięci flash. To osiągi pozwalające na naprawdę przyjemne i bezproblemowe użytkowanie telefonu. Neffos dodatkowo nieźle wygląda, zapewnia dobry czas pracy na baterii oraz ma czytnik linii papilarnych, co również w tym przedziale cenowym nie jest standardem. Jeśli już do czegoś miałbym się przyczepić, to byłby to aparat fotograficzny, który jest tylko przeciętny. Inna sprawa, że jeśli nie masz artystycznego zacięcia, to więcej naprawdę nie potrzeba, szczególnie za tę cenę.

PODSUMOWANIE

OCENA **8+**

➕ **przyzwoita bateria • jakość wykonania • szybki czytnik linii papilarnych**

➖ **taki sobie aparat • na upartego – brak proporcji 18:9 • stary Android**

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

DO 1000 ZŁ

Telefony w tej cenie oferują nieporównywalnie większą wydajność od tańszych modeli. W dodatku zdarza się, że znajdziemy w nich funkcje do tej pory kojarzone z droższymi modelami – zdarza się NFC, obudowy odporne na wodę i kurz, a bywają i takie telefony, w których aparaty nie odbiegają od tych, które znaleźć możemy we flagowych modelach. Wybraliśmy być może nie najlepsze propozycje pod każdym względem – zdecydowaliśmy się postawić na różnorodność. Dlatego poza zrównoważonymi smartfonami Xiaomi pojawiają się propozycje mniej zbalansowane, ale za to np. z mocną baterią czy doskonałym aparatem. Najistotniejsze jest jednak to, że przy dobrze zoptymalizowanych nakładkach producentów wydajność większości telefonów kosztujących poniżej 1000 złotych jest w pełni wystarczająca do satysfakcjonującego użytkowania.

Android 8.0
HTC U Ultra

Cena: 899 zł | www.htc.com

PARAMETRY • **System:** Android 8.0 • **Procesor:** Snapdragon 821, 2 x 2,4 GHz + 2 x 1,8 GHz • **Grafika:** Adreno 530 • **Ekran:** IPS, 5,7 cala, 2560 x 1440 + dodatkowy wyświetlacz 2 cale, 1040 x 160, multitouch • **Pamięć:** 4 GB RAM, 64 GB flash + microSDXC (do 2000 GB) • **SIM:** 2 x nano, hybrydowy, standby • **Aparat foto:** tylny 13 Mpix, OiS, przedni 16 Mpix • **Komunikacja:** USB-C, LTE (4G), Bluetooth 4.2, Wi-Fi 802.11 ac, NFC • **Bateria:** 3000 mAh, niewymienna • **Dodatkowe:** żyroskop, kompas, akcelerometr, czujnik zbliżeniowy, czytnik linii papilarnych, natężenia dźwięku, HTC USonic i Hi-Res 3D Audio, GPS, Beidou, GLONASS, A-GPS • **Wymiary:** 162,4 x 79,8 x 8 mm • **Waga:** 170 g

Model pełen sprzeczności – to flagowiec sprzed dwóch lat, który staniał tak szybko nie bez powodu. Z jednej strony ma Snapdragona z serii 8xx i pochwalić się może naprawdę sporą wydajnością, z drugiej natomiast bateria jest zwyczajnie słaba, a w dodatku system miewa problemy ze stabilnością. Ekran należy do jednych z najlepszych, jakie można spotkać w tej cenie, a zastosowanie osobnego, niezależnego wyświetlacza u góry smartfona to niezły pomysł. Szkoda tylko, że przez to telefon jest naprawdę spory. Tym bardziej żal, że nie znalazło się miejsce dla mini-jacka. Wystający z obudowy aparat tłumaczy cenę premierową telefonu, który w 2017 roku kosztował ok. 3,5 tysiąca złotych – zdjęcia są doskonałej jakości.

PODSUMOWANIE

OCENA 8

➕ **doskonała aparat • przyzwoita wydajność • bardzo dobry dźwięk • znakomity podwójny wyświetlacz • świetne wykonanie • szybkie ładowanie**

➖ **problemy ze stabilnością • kapryśny czytnik linii papilarnych • słaba bateria • brak 18:9 i wejścia słuchawkowego**

Android 8.1
LG Q7

Cena: 660 zł | www.lg.com

PARAMETRY • **System:** Android 8.1 • **Procesor:** MediaTek MT6750, 4 x 1,5 GHz + 4 x 1 GHz • **Grafika:** Mali-T860 MP2 • **Ekran:** IPS TFT, 5,5 cala, 2160 x 1080, multitouch • **Pamięć:** 3 GB RAM, 32 GB flash + microSDXC (do 2000 GB) • **SIM:** 2 x nano, hybrydowy, standby • **Aparat foto:** aparat tylny 13 Mpix, przedni 8 Mpix • **Komunikacja:** LTE (4G), Bluetooth 4.2, Wi-Fi 802.11 n, NFC, USB-C, mini-jack • **Bateria:** 3000 mAh, niewymienna • **Dodatkowe:** żyroskop, kompas, akcelerometr, czujnik zbliżeniowy, czytnik linii papilarnych, natężenia dźwięku, Hi-Res audio, IP68, standard odporności MLT-STD, GPS, Beidou, GLONASS, A-GPS • **Wymiary:** 143,8 x 69,3 x 8,4 mm • **Waga:** 145 g

Bardzo ciekawa konstrukcja dla niewymagających najwyższej wydajności. Q7 zostało bowiem wyposażone w procesor MediaTeka. Dodatkowo mamy tutaj 3 GB RAM-u i 32 GB pamięci flash. Przeciętne są także bateria oraz ekran. Dlaczego więc model LG się tu znalazł? Głównie za sprawą bardzo dobrego aparatu oraz niemal pancernej obudowy zgodnej z wojskowymi certyfikatami wytrzymałości – to coś więcej niż zwykła wodoodporność, a i ta jest w tym przedziale cenowym rzadkością.

PODSUMOWANIE

OCENA 7+

➕ **dobry aparat • niemal pancerny • 18:9 • mini-jack i USB-C**

➖ **taka sobie wydajność • przeciętna bateria**

Android 9.0
Xiaomi Redmi Note 7

Cena: 899 zł | www.mi.com

PARAMETRY • **System:** Android 9.0 • **Procesor:** Snapdragon 660, 4 x 2,2 GHz + 4 x 1,8 GHz • **Grafika:** Adreno 512 • **Ekran:** IPS TFT, 6,3 cala, 2340 x 1080, multitouch • **Pamięć:** 4 GB RAM, 64 GB flash + microSDHC (do 256 GB) • **SIM:** 2 x nano, hybrydowy, standby • **Aparat foto:** podwójny aparat tylny 48 + 5 Mpix, przedni 13 Mpix • **Komunikacja:** LTE (4G), Bluetooth 5.0 LE, Wi-Fi ac, mini-jack, USB-C • **Bateria:** 4000 mAh, niewymienna • **Dodatkowe:** czytnik linii papilarnych, czujnik jasności, akcelerometr, żyroskop, kompas, czujnik podczerwieni, czujnik zbliżeniowy, skaner twarzy, GPS, A-GPS, GLONASS, Beidou • **Wymiary:** 159,2 x 75,2 x 8,1 mm • **Waga:** 186 g

Waściwie jedynym minusem tego telefonu jest brak NFC, poza tym pozostawia konkurencję daleko w tyle. Wyposażony został w Snapdragona 660 oraz układ graficzny Adreno 512, czyli duet, który mogliśmy już oglądać we wcześniejszych konstrukcjach Xiaomi. Wyobraźnię rozpala natomiast liczba przy aparacie – mowa bowiem aż o 48 Mpix tylnej kamery wraz z dodatkowym obiektywem 5 Mpix odpowiedzialnym za głębię sceny. Trzeba tu jednak zaznaczyć, że docelowo zdjęcia robione są w 12 Mpix. Żal tylko, że przy wszystkich zaletach – należy do nich dodać także wygląd oraz dobrą baterię – producent wciąż uznaje, że NFC nie jest nikomu do szczęścia potrzebne. Gdyby o tę technologię zadbał, dostalibyśmy ideał w tym przedziale cenowym.

PODSUMOWANIE

OCENA 9

➕ **świetne wykonanie i bezramkowa konstrukcja • dobra wydajność • niezły aparat • przyzwoita bateria • najnowszy Android • mini-jack i USB-C**

➖ **brak NFC**

Android 8.1
Asus Zenfone Max Pro (M1)

Cena: 899 zł | www.asus.com

PARAMETRY • **System:** Android 8.1 • **Procesor:** Snapdragon 636, 4 x 1,8 GHz + 2 x 1,6 GHz • **Grafika:** Adreno 509 • **Ekran:** IPS, 6 cali, 2160 x 1080, multitouch • **Pamięć:** 4 GB RAM, 64 GB flash + microSDXC (do 2000 GB) • **SIM:** 2 x nano, standby • **Aparat foto:** aparat tylny 13 Mpix, przedni 5 Mpix • **Komunikacja:** LTE (4G), Bluetooth 5.0, Wi-Fi 802.11 n, NFC, mini-jack, micro-USB • **Bateria:** 5000 mAh, niewymienna • **Dodatkowe:** akcelerometr, żyroskop, kompas cyfrowy, czujnik zbliżeniowy, czujnik oświetlenia, czytnik linii papilarnych, A-GPS, GLONASS, Beidou • **Wymiary:** 159 x 76 x 8,45 mm • **Waga:** 180 g

Telefon dla wszystkich tych, którzy szukają wytrzymałej baterii. Asus zastosował w tym modelu ogniwa o pojemności 5000 mAh, co przekłada się na naprawdę długi czas pracy na jednym ładowaniu. Przy niezbyt wymagającym użytkowaniu dwa-trzy dni to standard. Takie osiągi są możliwe także ze względu na nieco słabsze podzespoły niż w propozycjach Xiaomi – mamy tutaj Snapdragona 636 i układ Adreno 509. Szkoda tylko, że design telefonu jest nieco toporny, producent nie zastosował złącza USB-C, a pokłosiem potężnej baterii jest długi czas jej ładowania. Cieszy natomiast to, że producent zapowiedział aktualizację do Androida 9.0.

PODSUMOWANIE

OCENA 8+

➕ **świetna bateria • niezła wydajność • dostanie Androida 9.0**

➖ **taki sobie design • brak USB-C • mógłby ładować się szybciej**

DO 1500 ZŁ

W tej cenie można wymagać wiele. Do gry wchodzą już naprawdę mocne procesory – Snapdragony od serii 6xx w górę oraz Kiriny 9xx, jeśli mówimy o Huaweiach czy Honorach. W połączeniu z czterema lub sześcioma gigabajtami RAM-u dostajemy naprawdę wydajne bestie, których nie sposób zagiąć. Nie zmienia to jednak faktu, że budżet wciąż jest na tyle ciasny, że trudno o telefon bardzo dobry pod każdym względem. Jeśli postawi się na moc obliczeniową, to ucierpi np. aparat czy ekran. Są jednak cechy, które w tej cenie stają się standardem. W kwocie 1500 zł powinno pojawić się NFC, szybkie ładowanie czy bezramkowa konstrukcja, najlepiej o proporcjach 18:9. I zdecydowana większość smartfonów z tej półki to wszystko oferuje, a wybór konkretnego modelu będzie już zależeć od osobistych preferencji. Czy bardziej zależy nam na doskonałym ekranie i oszałamiającym wyglądzie, czy na aparacie, który poradzi sobie nawet w nocy? A może na pierwszym miejscu stawiasz wydajność zdolną zawstydzić nawet flagowce? Do wyboru, do koloru.

Android 9.0
Xiaomi Pocophone F1

Cena: 1400 zł | www.poco.net

PARAMETRY • **System:** Android 9.0 • **Procesor:** Snapdragon 845, 4 x 2,8 GHz, 4 x 1,8 GHz • **Grafika:** Adreno 630 • **Ekran:** TFT, 6,18", 2246 x 1080 • **Pamięć:** 6 GB RAM, 128 GB flash + czytnik microSDXC (do 256 GB) • **SIM:** 2 x nano, hybrydowy, standby • **Aparat foto:** podwójny aparat tylny 12 + 5 Mpix, EIS, HDR, 2 x LED, aparat przedni 20 Mpix • **Komunikacja:** 4G, Wi-Fi n, Bluetooth 5.0, USB-C, mini-jack • **Bateria:** 4000 mAh, niewymienna • **Inne:** akcelerometr, żyroskop, czujniki pozycji, pola magnetycznego, światła, zbliżeniowy, natężenia dźwięku, skaner twarzy, czytnik linii papilarnych, GPS, A-GPS, GLONASS, Beidou • **Wymiary:** 155,5 x 75,2 x 8,8 mm • **Waga:** 182 g

Trudno uwierzyć, że Xiaomi **zdołało połączyć tak potworną wydajność z ceną poniżej 1500 złotych**. Pocophone nie ustępuje w niczym najmocniejszym flagowcom, a niektóre z nich pod względem mocy obliczeniowej zwyczajnie bije na głowę. Potężny Snapdragon 845 do spółki z aż sześcioma gigabajtami RAM-u to doskonałe połączenie. Inna sprawa, że cała para poszła w procesor i zabrakło jej nieco w innych kwestiach. Aparat mógłby być lepszy, podobnie zresztą ekran (FHD+ o proporcjach 19:9), **boli też brak łączności NFC**. Inna sprawa, że decydując się na Pocophone'a, zwracamy uwagę przede wszystkim na wydajność – i pod tym względem telefon nie zawodzi.

PODSUMOWANIE

OCENA 8+

+ absurdalna wydajność • absurdalna niska cena • gniazdo mini-jack pomimo USB-C • najnowszy Android

– taki sobie kontrast ekranu • przeciętny aparat • brak NFC • szybkie ładowanie jest niezbyt szybkie

Android 8.1
Sony Xperia XA2 Ultra

Cena: 1426 zł | www.sonymobile.com

PARAMETRY • **System:** Android 8.1 • **Procesor:** Snapdragon 630, 4 x 2,2 GHz, 4 x 1,6 GHz • **Grafika:** Adreno 508 • **Ekran:** IPS TFT, 6", 1920 x 1080 • **Pamięć:** 4 GB RAM, 32 GB flash + czytnik microSDXC (do 256 GB) • **SIM:** 2 x nano, hybrydowy, standby • **Aparat foto:** podwójny aparat tylny 23 Mpix, podwójny aparat przedni 16 + 8 Mpix (OIS) • **Komunikacja:** LTE (4G), Wi-Fi abgn, Bluetooth 5.0, NFC, mini-jack, USB-C • **Bateria:** 3580 mAh, niewymienna • **Inne:** akcelerometr, żyroskop, czujniki pozycji, pola magnetycznego, światła, zbliżeniowy, grawitacyjny, czytnik linii papilarnych, GPS, A-GPS, GLONASS, Beidou, Hi-Res audio • **Wymiary:** 163 x 80 x 9,5 mm • **Waga:** 221 g

Najstarszy telefon w tym przedziale cenowym (ale dostanie Androida 9.0), nie liczcie więc na bezramkową konstrukcję. To telefon masywny, także Snapdragon 630 na nikim obecnie nie robi wrażenia, a 4 GB RAM-u to już standard. Sony nadrabia jednak na innych polach – aparat robi niezłe zdjęcia, a głośniki grają doskonale. Nie zabrakło także NFC i dobrej baterii, której pojemność przekłada się na długość działania smartfona na jednym ładowaniu.

PODSUMOWANIE

OCENA 7+

+ przyzwoita wydajność • niezły aparat • NFC • dobra bateria • mini-jack i USB-C • czeka na aktualizację do Androida 9.0

– duży i ciężki • brak 18:9 • przestarzały design • taki sobie czytnik linii papilarnych • plastikowe plecy

Android 9.0
Asus ZenFone 5

Cena: 1100 zł | www.asus.com

PARAMETRY • **System:** Android 9.0 • **Procesor:** Snapdragon 636, 4 x 1,8 GHz, 4 x 1,6 GHz • **Grafika:** Adreno 509 • **Ekran:** Super IPS+, 6,2", 2246 x 1080 • **Pamięć:** 4 GB RAM, 64 GB flash + czytnik microSDXC (do 2000 GB) • **SIM:** 2 x nano, hybrydowy, standby • **Aparat foto:** podwójny aparat tylny 12 + 8 Mpix (obiektyw zwykły OIS i i szerokokątny 120° z EIS plus dioda doświetlająca), aparat przedni 8 Mpix, nagrywanie w 120 kl./s przy FHD i 240 kl./s przy HD • **Komunikacja:** LTE (4G), Wi-Fi ac, Bluetooth 5.0, NFC, mini-jack, USB-C • **Bateria:** 3300 mAh, niewymienna • **Inne:** akcelerometr, żyroskop, czujniki pozycji, pola magnetycznego, światła, zbliżeniowy, natężenia dźwięku, skaner twarzy, czytnik linii papilarnych, GPS, A-GPS, GLONASS, Beidou, głośniki stereo, certyfikat Hi-Res Audio • **Wymiary:** 153 x 76 x 7,7 mm • **Waga:** 165 g

Ekran wyświetla bardzo dobre, soczyste kolory, a w momencie, gdy spojrzymy na plecy urządzenia, efekt wow nie mija. Na aluminium, z którego zbudowana jest bryła smartfona, nałożono warstwę lakieru, a następnie powlekł całość taflą szkła. Efekt jest świetny i utrzymuje się również po spojrzeniu w specyfikację. To telefon, który poradzi sobie ze wszystkimi zadaniami stawianymi przed nowoczesnym smartfonem. Ma też NFC oraz niezłe głośniki. Do pełni szczęścia zabrakło tylko lepszego aparatu. Ten jest bowiem „tylko" dobry.

PODSUMOWANIE

OCENA 8+

+ fenomenalny wygląd • niezła wydajność • obecność mini-jacka i USB-C • dobry ekran • Android 9.0 na pokładzie

– bateria mogłaby trzymać dłużej i ładować się szybciej • przeciętny aparat

Android 9.0
Honor Play

Cena: 1299 zł | www.hihonor.com

PARAMETRY • **System:** Android 9.0 • **Procesor:** Kirin 970, 4 x 2,4 GHz, 4 x 1,8 GHz • **Grafika:** Mali-G72 MP12 • **Ekran:** TFT, 6,3", 2340 x 1080 • **Pamięć:** 4 GB RAM, 64 GB flash + czytnik microSDXC (do 256 GB) • **SIM:** 2 x nano, hybrydowy, standby • **Aparat foto:** podwójny aparat tylny 16 + 2 Mpix, aparat przedni 16 Mpix • **Komunikacja:** LTE (4G), Wi-Fi n, Bluetooth 4.2, NFC, mini-jack, USB-C • **Bateria:** 3750 mAh, niewymienna • **Inne:** żyroskop, czujniki pozycji, pola magnetycznego, światła, zbliżeniowy, natężenia dźwięku, czytnik linii papilarnych, GPS, A-GPS, GLONASS • **Wymiary:** 157,9 x 74,3 x 7,5 mm • **Waga:** 176 g

Oto przykład, że procesory Kirin nie odstają wydajnością od Snapdragonowych odpowiedników. Układ oznaczony numerem 970 nie jest najmocniejszy na rynku, jednak do spółki z grafiką Mali-G72 oraz 4 GB RAM-u radzi sobie bez zarzutu. Honor Play nie musi wstydzić się osiągów nawet w porównaniu z Pocophone'em. Cieszą także Android 9.0, technologia NFC oraz fakt, iż złącze USB-C nie wykluczyło obecności mini-jacka. Wśród minusów należałoby natomiast wymienić przede wszystkim kontrast ekranu, który jest przeciętny, oraz baterię – po jej pojemności można było spodziewać się nieco dłuższej pracy bez ładowania.

PODSUMOWANIE

OCENA 8+

+ efektowna, bezramkowa konstrukcja • niezła wydajność • mini-jack i USB-C • Android 9.0

– bateria, jak na pojemność, mogłaby być lepsza • słaby kontrast ekranu

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

DO 2000 ZŁ

To o tyle ciekawa kategoria, że znaleźć w niej można zarówno całkiem nowe modele, które nieco ustępują obecnemu high-endowi, jak i flagowce z 2018 i 2017 roku. Łączą je bardzo dobre ekrany oferujące niemal zawsze rozdzielczość powyżej Full HD oraz obecność wszystkich udogodnień znanych z telefonów tańszych. Mowa o NFC, szybkim ładowaniu czy złączu USB-C. Można też liczyć na ponadprzeciętny aparat fotograficzny, natomiast wciąż nie sposób brać za pewnik obecności ładowania bezprzewodowego. Czym modele z końcówki 2018 oraz początku 2019 roku różnią się od starszych flagowców? Głównie mniejszymi ramkami okalającymi ekran oraz proporcjami 18:9, które pozwalają na zwiększenie rozmiarów przy zapewnieniu pewnego chwytu bryły smartfona. Kupując telefon w tej cenie, możemy być natomiast pewni, że dostaniemy najwyższą jakość i urządzenie zdolne służącyć dobrze przez najbliższych parę lat.

Android 9.0
Xiaomi Mi 9

Cena: 1900 zł | www.mi.com

PARAMETRY • **System:** Android 9.0 • **Procesor:** Qualcomm Snapdragon 855, 1 x 2,84 + 3 x 2,42 + 4 x 1,8 GHz • **Grafika:** Adreno 640 • **Ekran:** AMOLED, HDR10, 6,39", 2340 x 1080, multitouch • **Pamięć:** 6 GB RAM, 128 GB flash • **SIM:** 2 x nano, standby • **Aparat foto:** potrójny aparat tylny 48 + 16 + 12 Mpix, nagrywanie w 960 kl./s w FHD, aparat przedni 20 Mpix • **Komunikacja:** LTE (4G), 3G, GSM, Bluetooth 5.0, Wi-Fi n, NFC, USB-C • **Bateria:** 3300 mAh, niewymienna • **Inne:** czujnik jasności, czytnik linii papilarnych, akcelerometr, kompas, czujnik zbliżeniowy, podczerwień, żyroskop, A-GPS, GLONASS, Galileo, Beidou • **Wymiary:** 157,5 x 74,67 x 7,6 mm • **Waga:** 173 g

W naszym poradniku pojawił się rzutem na taśmę, bo wysyłka magazynu do druku zbiegła się z polską premierą Mi 9. Znaleźć jednak się musiał, bo z marszu deklasuje konkurencję w tej kategorii cenowej. Xiaomi wyceniło swój telefon bardzo korzystnie, zważywszy na podzespoły, w jakie go wyposażono. Mamy tutaj potężnego Snapdragona 855 wraz z 6 GB RAM-u oraz niemal perfekcyjny ekran AMOLED z HDR-em. Do tego dochodzi potrójny tylny aparat fotograficzny o głównej matrycy 48 Mpix! Zdjęcia nie robią tak oszołamiającego wrażenia jak liczby, ale wciąż są bardzo dobre. Żal natomiast decyzji o rezygnacji z mini-jacka oraz braku wodoszczelności. Nie zmienia to jednak faktu, że tej cenie to i tak niemal ideał...

PODSUMOWANIE

+ wydajność • stosunek jakości do ceny • bardzo dobre zdjęcia • ładowanie bezprzewodowe • doskonały ekran AMOLED • najnowszy Android

– brak wodo- i pyłoszczelności • brak mini-jacka

OCENA 9+

Android 9.0
Samsung Galaxy S8

Cena: 2000 zł | www.samsung.com

PARAMETRY • **System:** Android 9.0 • **Procesor:** Samsung Exynos 8895, 4 x 2,5 GHz + 4 x 1,7 GHz • **Grafika:** Mali-G71 • **Ekran:** Super AMOLED, 5,8", 2960 x 1440, multitouch • **Pamięć:** 4 GB RAM, 64 GB flash + karty microSDXC (do 256 GB) • **SIM:** 2 x nano, hybrydowy, standby • **Aparat foto:** tylny 12 Mpix, przedni 8 Mpix • **Komunikacja:** LTE (4G), 3G, GSM, Bluetooth 5.0, Wi-Fi n, NFC, USB-C, mini-jack• **Bateria:** 3000 mAh, niewymienna, bezprzewodowe ładowanie • **Inne:** skaner tęczówki, barometr, magnetometr, czujniki nacisku, koloru, jasności, pulsometr, czytnik linii papilarnych, akcelerometr, kompas, A-GPS, GLONASS, Beidou, Galileo, IP68 • **Wymiary:** 148,9 x 68,1 x 8 mm • **Waga:** 155 g

Choć od momentu premiery minęło już sporo czasu, S8 wciąż można polecić z czystym sumieniem. Procesor Exynos 8895 do spółki z 4 GB RAM-u pozwala na komfortowe użytkowanie smartfona, a do tego otrzymujemy najwyższą jakość wykonania, z której Samsung jest powszechnie znany. Każdy, kto korzystał z S8, zachwycony był także ekranem Super AMOLED oraz aparatami – te są na tyle bliskie perfekcji, że trudno wymagać więcej od fotografii smartfonowej. Producent zapewnił także ładowanie bezprzewodowe, NFC czy wodoszczelność. Czy jest do czego się przyczepić? Jeśli już, to do baterii – jest tylko okej.

PODSUMOWANIE

+ świetny aparat • bardzo dobry ekran • doskonały wygląd • najnowszy Android • mini-jack i USB-C

– bateria mogłaby być nieco lepsza

OCENA 8+

Android 9.0
Honor 10

Cena: 1584 zł | www.hihonor.com

PARAMETRY • **System:** Android 9.0 • **Procesor:** Kirin 970, 4 x 2,4 GHz + 4 x 1,8 GHz • **Grafika:** Mali-G72 MP12 • **Ekran:** IPS, 5,84", 1080 x 2280 • **Pamięć:** 4 GB RAM, 128 GB flash • **SIM:** 2 x nano, standby • **Aparat foto:** podwójny aparat tylny 24 + 16 Mpix, aparat przedni 24 Mpix • **Komunikacja:** LTE (4G), Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.2, NFC, IrDA, mini-jack, USB-C • **Bateria:** 3400 mAh, niewymienna • **Inne:** akcelerometr, żyroskop, czujniki pozycji, pola magnetycznego, światła, zbliżeniowy, natężenia dźwięku, skaner twarzy, czytnik linii papilarnych, GPS, A-GPS, GLONASS, Beidou • **Wymiary:** 150 x 71 x 7,8 mm • **Waga:** 153 g

Gdyby załapał się do kategorii poniżej 1500 złotych, wygrałby ją w cuglach. Szklane plecy, ekran zajmujący około 80% powierzchni przodu smartfona – pierwsze wrażenie Honor 10 robi doskonałe. Po włączeniu czar nie pryska – ekran cechuje się wyrazistymi kolorami i świetnym kontrastem, a zdjęcia, za które odpowiada podwójny aparat (24 + 16 Mpix) wspomagany przez AI, dopełniają doskonałego obrazu. Ten model był świetnym wyborem już w momencie premiery, gdy kosztował 1800 złotych, a teraz jest jeszcze lepszą opcją. Tym bardziej że twórcy postawili na USB-C, ale zachowali złącze mini-jack. Na minus trzeba jedynie zaliczyć brak bezprzewodowego ładowania oraz wyraźnie nagrzewanie się pod obciążeniem.

PODSUMOWANIE

+ świetny wygląd • wydajność flagowców • bardzo dobry aparat foto • ekran bardzo wysokiej jakości • Android 9.0 • gniazda mini-jack i USB-C

– pod obciążeniem znacznie się nagrzewa • palcująca się, śliska obudowa • brak bezprzewodowego ładowania • brak slotu na kartę pamięci

OCENA 9

Android 9.0
Sony Xperia XZ2

Cena: 1800 zł | www.sonymobile.com

PARAMETRY • **System:** Android 9.0 • **Procesor:** Snapdragon 845, 4 x 2,8 GHz, 4 x 1,7 GHz • **Grafika:** Adreno 630 • **Ekran:** IPS TFT, 5,7'", 2160 x 1080 • **Pamięć:** 4 GB RAM, 64 GB flash + karty microSDXC (do 400 GB) • **SIM:** nano, hybrydowy, standby • **Aparat foto:** aparat tylny 19 Mpix, EiS, aparat przedni 5 Mpix • **Komunikacja:** LTE (4G), Wi-Fi n, Bluetooth 5.0, NFC, USB-C • **Bateria:** 3180 mAh, niewymienna • **Inne:** akcelerometr, żyroskop, czujniki pozycji, pola magnetycznego, światła, zbliżeniowy, natężenia dźwięku, czytnik linii papilarnych, GPS, A-GPS, GLONASS, Beidou, Hi-Res audio, gra zdalna PS4, IP68 • **Wymiary:** 153 x 72 x 11,1 mm • **Waga:** 198 g

Odświeżona wersja Xperii XZ2 jest znacznie lepsza od pierwszej. Nie zmienia to faktu, iż to wciąż sporawy smartfon. Wygląda przy tym jednak bardzo dobrze – choć zaokrąglone plecy urządzenia nie każdemu przypadną do gustu. Nie zmienia to faktu, że mamy tutaj bardzo dobry aparat (wszak Sony odpowiada za większość obiektywów używanych we współczesnych smartfonach), niezłą baterię oraz fenomenalny ekran z HDR-em. Żal tylko, że design odbiega od tego, do czego przyzwyczaił nas 2019 rok – ramki mogłyby być cieńsze). Na pociechę dostajemy możliwość gry zdalnej w tytuły z PlayStation 4.

PODSUMOWANIE

+ USB-C • bardzo dobry aparat • aktualizacja do Androida 9.0 • dobra bateria • świetny ekran z HDR-em

– sporawe rozmiary • brak mini-jacka • czytnik linii papilarnych umiejscowiony nieco za nisko

OCENA 8

HIGH-END

Kiedy cena nie gra roli, można mieć specjalne wymagania. Mamy tutaj wszystko – od doskonałych ekranów, przez ultrawydajne podzespoły, na błyskawicznym bezprzewodowym ładowaniu kończąc. Do tego najlepsze dostępne aparaty fotograficzne, które zadowolą nawet najbardziej wymagających użytkowników. Standardem jest też wodoszczelność, minimalnie na poziomie IP67, choć zdarza się też IP68. Pod względem podzespołów to także pierwsza liga, choć stawka jest dużo bardziej zróżnicowana. Zarówno Apple, jak i Samsung oferują bowiem autorskie procesory (Bionic oraz Exynos), możemy też liczyć na Snapdragona serii 8xx czy najmocniejsze Kiriny 980. Ponadto 6-8 GB RAM-u to standard, ale ponownie wyłamuje się Apple, bo iPhone XR ma na pokładzie zaledwie 3 GB (jednak iOS jest na tyle dobrze zoptymalizowany, że zupełnie to nie przeszkadza). Jedyne, co nie różni high-endu od poprzednich kategorii, to fakt, iż koniec końców o wyborze konkretnego modelu zadecydują osobiste preferencje. Różnice są bowiem naprawdę niewielkie, a jakość niezmiennie wysoka.

Android 9.0
Samsung Galaxy S10+

Cena: 4400 zł | www.samsung.com

PARAMETRY • **System:** Android 9.0 • **Procesor:** Samsung Exynos 9820, 2 x 2,7 GHz + 2 x 2,3 GHz + 2 x 1,9 GHz • **Grafika:** Mali-G76 • **Ekran:** Dynamic AMOLED, 6,4", 3040 x 1440, multitouch • **Pamięć:** 8 GB RAM, 128 GB flash + karty microSDXC (do 512 GB) • **SIM:** 2 x nano, hybrydowe, standby • **Aparat foto:** potrójny aparat tylny 12 + 12 + 16 Mpix, OiS, EiS, nagrywanie 960 kl./s w HD i 240 kl./s w Full HD, podwójny aparat przedni 10 + 8 Mpix, • **Komunikacja:** LTE (4G), 3G, GSM, Bluetooth 5.0, Wi-Fi nac, NFC, USB-C • **Bateria:** 4100 mAh, niewymienna, ładowanie bezprzewodowe • **Inne:** rozpoznawanie twarzy, czujniki nacisku, zbliżeniowy, jasności, kompas, czytnik linii papilarnych, akcelerometr, A-GPS, GLONASS, Beidou, Galileo, IP68 • **Wymiary:** 157,6 x 74,1 x 7,8 mm • **Waga:** 175 g

Bezkompromisowa wersja najnowszego flagowca Samunga: najmocniejszy procesor z rodziny Exynos, 8 GB RAM-u i 128 GB wbudowanej pamięci. Interfejs działa superpłynnie, a świetne wrażenie potęguje bezramkowy ekran. Równie dobre są zdjęcia, za które odpowiadają trzy aparaty z tyłu oraz dwa z przodu – oba w dodatku nagrywają w 4K. Ponadto mamy wodoszczelność IP68, bezprzewodowe ładowanie (także innego smartfona!) i obecność mini-jacka obok złącza USB-C. Jedynie bateria mogłaby trzymać nieco dłużej i jeszcze szybciej się ładować.

PODSUMOWANIE

OCENA **9**

➕ **wydajność! • bardzo dobry wyświetlacz • IP68 • mini-jack i USB-C**

➖ **bateria mogłaby być jeszcze lepsza i jeszcze szybciej się ładować**

iOS 12
iPhone XR

Cena: 3500 zł | www.apple.com/pl

PARAMETRY • **System:** iOS 12 • **Procesor:** Apple Bionic APL1W81, 2 x 2,5 GHz + 4 x 1,6 GHz • **Grafika:** Mali-G71 MP20 • **Ekran:** Liquid Retina HD, 6,1", 1792 x 828, multitouch • **Pamięć:** 3 GB RAM, 256 GB flash • **SIM:** nano + eSIM, standby • **Aparat foto:** tylny 12 Mpix, OiS, przedni 7 Mpix, EiS, 240 kl./s (Full HD) • **Komunikacja:** LTE (4G), 3G, Bluetooth 5.0, Wi-Fi nac, NFC, złącze Lightning • **Bateria:** 2950 mAh, niewymienna, ładowanie bezprzewodowe • **Inne:** rozpoznawanie twarzy, skaner tęczówki, czujniki nacisku, zbliżeniowy, jasności, barometr, kompas, skaner twarzy, akcelerometr, A-GPS, GLONASS, QZSS, Galileo, IP67 • **Wymiary:** 150,9 x 75,7 x 8,3 mm • **Waga:** 194 g

„Niskobudżetowy", nieco słabszy od XS przedstawiciel najnowszych smartfonów Apple'a. iPhone XR można jednak pochwalić za wiele rzeczy. Na pierwszy plan wysuwa się doskonale zoptymalizowany system (nie przeszkadza tylko 3GB RAM-u), bardzo dobre aparaty fotograficzne oraz wytrzymująca długo bateria. To, że jest to smartfon nieco mniej premium od XS, widać w niektórych kwestiach – jest wodoszczelność IP67, szkoda, że nie IP68. Rozdzielczość mogłaby być wyższa, a przyzwyczajonych do tej funkcji użytkowników zirytuje brak czytnika linii papilarnych.

PODSUMOWANIE

OCENA **8+**

➕ **świetnie zoptymalizowany system • bardzo dobre zdjęcia • świetna bateria...**

➖ **...ale wolno się ładuje • brak czytnika linii papilarnych • rozdzielczość mogłaby być wyższa • „tylko" IP67 • brak mini-jacka**

Android 9.0
Honor View20

Cena: 2900 zł | www.huawei.com

PARAMETRY • **System:** Android 9 • **Procesor:** Kirin 980, 2 x 2,6 GHz + 2 x 1,92 GHz + 4 x 1,8 GHz • **Grafika:** Mali-G76 MP10 • **Ekran:** IPS, 6,4", 2310 x 1080, multitouch • **Pamięć:** 8 GB RAM, 256 GB flash • **SIM:** 2 x nano, standby • **Aparat foto:** podwójny aparat tylny 48 Mpix + moduł ToF, nagrywanie w 960 kl./s (720p), aparat przedni 25 Mpix, AiS • **Komunikacja:** LTE (4G), 3G, GSM, Bluetooth 5.0, Wi-Fi nac, NFC, USB-C, mini-jack • **Bateria:** 4000 mAh, niewymienna • **Inne:** akcelerometr, żyroskop, czujniki orientacji, magnetyczny, światła, zbliżeniowy, czytnik linii papilarnych, rozpoznawanie twarzy, GPS, A-GPS, GLONASS, A-GPS, Galileo, QZSS • **Wymiary:** 156,9 x 75,4 x 8,1 mm • **Waga:** 180 g

Najnowsza propozycja Honora rzuca na kolana odważnym wyglądem. Ramek wokół ekranu właściwie nie ma. Do tego stopnia, że przednia kamerka znalazła się bezpośrednio na tafli szkła powlekającego obraz IPS-a. To nie każdemu musi się spodobać, natomiast każdy ucieszy się z 8 GB RAM-u wraz z Kirinem 980 i aż 256 GB wbudowanej pamięci. W tej cenie za pomyłkę trzeba uznać brak bezprzewodowego ładowania i optycznej stabilizacji obrazu, co nieco wpływa na jakość zdjęć. Te wciąż są jednak ponadprzeciętnie dobre. Cieszy za to obecność mini-jacka.

PODSUMOWANIE

OCENA **8+**

➕ **stosunek jakości do ceny • niezłe aparaty • fenomenalny wygląd • doskonała wydajność • najnowszy Android • mini-jack+USB-C**

➖ **brak ładowania bezprzewodowego • brak optycznej stabilizacji obrazu aparatu**

Android 9.0
Samsung Galaxy Note 9

Cena: 3400 zł | www.samsung.com

PARAMETRY • **System:** Android 9.0 • **Procesor:** Samsung Exynos 9810, 4 x 2,7 GHz + 4 x 1,7 GHz • **Grafika:** Mali-G72 MP18 • **Ekran:** Super AMOLED, 6,4", 2960 x 1440, multitouch • **Pamięć:** 6 GB RAM, 128 GB flash + karty microSDXC (do 512 GB) • **SIM:** nano • **Aparat foto:** podwójny aparat tylny 12 + 12 Mpix, OiS, aparat przedni 8 Mpix, OiS, nagrywanie w 960 kl./s (720p) lub 240 kl./s (Full HD) • **Komunikacja:** LTE (4G), 3G, GSM, Bluetooth 5.0, Wi-Fi nac, NFC, mini-jack, USB-C • **Bateria:** 4000 mAh, niewymienna, ładowanie bezprzewodowe • **Inne:** skaner tęczówki, czujniki nacisku, koloru, jasności, zbliżeniowy, barometr, pulsometr, czytnik linii papilarnych, akcelerometr, kompas, A-GPS, GLONASS, Beidou, Galileo, IP68 • **Wymiary:** 162 x 76 x 8,8 mm • **Waga:** 201 g

Na dobrą sprawę szukanie wad tego telefonu wymagało sporego wysiłku. Bo choć rzeczywiście obudowa jest śliska, a bryła spora, to nie dla każdego będą to minusy. Poza tym trudno się do czegokolwiek w Note 9 przyczepić. 6 GB RAM-u i topowy procesor Exynos 9810 zapewniają ultrapłynne działanie, 6,4-calowy ekran Super AMOLED jest niedoścignionym wzorem dla konkurencji, podobnie mają się sprawy w przypadku aparatów, które świetnie radzą sobie także po zmroku. A do tego należałoby dodać także przyzwoitą baterię oraz obecność złącza mini-jack obok USB-C, co dzisiaj nie jest taką oczywistą kwestią.

PODSUMOWANIE

OCENA **8+**

➕ **doskonała wydajność • świetny aparat • znakomity ekran • dobra bateria • USB-C + mini-jack • najnowszy Android**

➖ **śliska obudowa • smartfon jest sporawy**

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

Zotac GeForce GTX 1660 AMP

Cena: 1120 zł | Dostarczył: Zotac | www.zotac.com

PARAMETRY • **Taktowanie GPU:** 1530 MHz (1845 MHz w trybie Boost) • **Pamięć:** 6 GB GDDR5 • **Przepustowość pamięci:** 192 GB/s • **Zużycie energii (maks.):** 130 W • **Dodatkowe zasilanie:** 1 x 8 pin • **Chłodzenie:** powietrzne, 2 x wentylator, dwuslotowe • **Wymiary:** 210 x 120 x 41 mm • **Waga:** 630 g

To już druga nowa karta graficzna na rynku bazująca na znanej z modeli RTX architekturze Turing, mająca jednakże oznaczenie GTX i numer zaczynający się od 16, a nie 20. Najtańszym pełnoprawnym przedstawicielem RTX-ów pozostaje więc GeForce RTX 2060 – tyle że ceny najtańszych modeli zaczynają się od około 1600 złotych. Z jednej strony to bardzo sensowna kwota, w końcu mamy do czynienia z kartą, która walczy jak równy z równym z praktycznie niedostępnym już w sklepach GTX-em 1070 Ti. Oznacza to, że całkiem nieźle radzi sobie nawet w rozdzielczości 4K, a w QHD to już w ogóle żaden nowy tytuł jej niestraszny. Nie każdy ma jednak monitor o rozdzielczości większej niż Full HD lub częstotliwości odświeżania 120 lub 240 Hz. A w Full HD przy 60 fps-ach potencjał najsłabszego RTX-a będzie się po prostu marnował. Jeśli dopłata nie stanowi dla ciebie problemu, kupno „na zapas" nie jest złe. Jednak dla bardzo wielu graczy maksimum, jakie chcą przeznaczyć na kartę graficzną, oscyluje w okolicach 1000 złotych. I to nie tylko w Polsce, o czym najlepiej

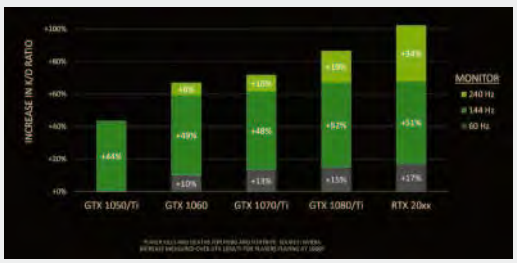
Świetny stosunek wydajności do ceny i bardzo dobra kultura pracy.

POROWNANIE WYDAJNOŚCI W GRACH

Model / Rozdzielczość	GeForce GTX 1660(*)	GeForce GTX 1660 Ti(*)	GeForce GTX 1060 6 GB(*)
Far Cry 5 (liczba klatek animacji na sekundę)			
Detale ultra			
1920 x 1080	84	95	76
2560 x 1440	58	67	52
3840 x 2160	29	34	27
Wiedźmin 3: Krew i wino (liczba klatek animacji na sekundę)			
Detale uber			
1920 x 1080	54	73	59
2560 x 1440	41	53	45
3840 x 2160	23	30	25
Shadow of the Tomb Raider (liczba klatek animacji na sekundę)			
Detale uber			
1920 x 1080	68	78	59
2560 x 1440	45	51	39
3840 x 2160	22	26	19
World of Tanks enCore (liczba klatek animacji na sekundę)			
Maksymalne detale			
1920 x 1080	117	137	118
2560 x 1440	72	87	77
3840 x 2160	37	43	38
Counter-Strike: Global Offensive (liczba klatek animacji na sekundę)			
Maksymalne detale			
1920 x 1080	275	300	280
2560 x 1440	219	243	226
3840 x 2160	114	150	131
Assassin's Creed Odyssey (liczba klatek animacji na sekundę)			
Maksymalne detale			
1920 x 1080	49	50	41
2560 x 1440	38	42	34
3840 x 2160	20	23	18

Model / Rozdzielczość	Radeon RX 580(*)	Radeon RX 590(*)	GeForce RTX 2060(*)
Far Cry 5 (liczba klatek animacji na sekundę)			
Detale ultra			
1920 x 1080	72	79	106
2560 x 1440	51	57	78
3840 x 2160	26	29	41
Wiedźmin 3: Krew i wino (liczba klatek animacji na sekundę)			
Detale uber			
1920 x 1080	57	62	90
2560 x 1440	42	47	67
3840 x 2160	25	27	38
Shadow of the Tomb Raider (liczba klatek animacji na sekundę)			
Detale uber			
1920 x 1080	61	66	91
2560 x 1440	41	45	61
3840 x 2160	21	23	31
World of Tanks enCore (liczba klatek animacji na sekundę)			
Maksymalne detale			
1920 x 1080	108	105	166
2560 x 1440	71	70	107
3840 x 2160	36	36	54
Counter-Strike: Global Offensive (liczba klatek animacji na sekundę)			
Maksymalne detale			
1920 x 1080	293	306	314
2560 x 1440	215	225	255
3840 x 2160	121	129	161
Assassin's Creed Odyssey (liczba klatek animacji na sekundę)			
Maksymalne detale			
1920 x 1080	42	47	64
2560 x 1440	32	35	49
3840 x 2160	18	22	29

Info



Im więcej tym lepiej!

Według raportu Nvidii 99% profesjonalnych graczy w tytuły typu battle royale (PUBG, Fortnite, CoD: BO4 i Apex Legends) używa monitorów o odświeżaniu co najmniej 144 Hz, a 30% – 240 Hz. Nie zabrakło także danych o wpływie kart graficznych na wyniki. GPU ma bowiem bardzo duży wpływ nie tylko na fps-y, ale również na lagi. Wedle pomiarów w przypadku RTX-a 2080 całkowite opóźnienie (od wciśnięcia przycisku myszy do zmiany obrazu) w Overwatchu i CS:GO wynosi 20 ms. Na GTX-ie 750 Ti rośnie do około 40 ms, a na zintegrowanej z CPU karcie Intel HD 630 – do około 110 ms! Nie powinno więc dziwić, że przejście ze słabszej karty graficznej na mocniejszą przekłada się na wzrost współczynnika K/D (kill/death). W Fortnicie i PUBG-u graczom z RTX-ami polepszył się on aż o 53% w stosunku do wyników osiąganych na GTX-ach serii 600, podczas gdy dla GTX-ów serii 1000 przyrost wyniósł 37%, dla GTX-ów 900 – 29%, a dla GTX-ów 700 – 9%. Do tego gracze z mocniejszymi GPU zachowywali przewagę nad osobami, które miały słabsze maszyny, nawet gdy treningi trwały po 40 godzin tygodniowo, więc sam skill to jeszcze za mało. Obok zaś wykres pokazujący, jak duży wpływ na wzrost współczynnika K/D ma sama karta graficzna, a jaki monitory (144 oraz 240 Hz). 30 fps-ów wystarczy każdemu? Oj, nawet 144 to już mało!

www.nvidia.com

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

świadczy fakt, że najpopularniejszymi kartami graficznymi według Steam Hardware Survey są obecnie GeForce GTX 1060, któremu po piętach depczą GTX 1050 Ti i 1050. Wydajniejszy GTX 1070 jest dopiero czwarty, a na piątym miejscu wracamy do średniej półki, czyli GTX-a 960. Można więc być niemal pewnym, że jeśli tylko Nvidia i partnerzy niczego nie spartolili, GeForce GTX 1660 niedługo zajmie miejsce na podium.

Zanim jednak przejdę do omówienia wyników testów, trochę teorii. Od strony czysto technologicznej **GTX 1660 bazuje na lekko okrojonym chipie znanym z GeForce GTX 1660 Ti**. Różnice w samym GPU sprowadzają się jednak do wyłączenia dwóch bloków obliczeniowych. Dostajemy ich teraz 22 zamiast 24, przez co całkowita liczba rdzeni obliczeniowych spadła z 1536 do 1408. To dość dobrze oddawałoby różnicę w osiągach, która – gdyby reszta pozostała bez zmian – nie powinna być wyższa niż jakieś 10%. Ale by maksymalnie zmniejszyć cenę, GTX 1660 **ma nie wydajne pamięci GDDR6 (trafiły do wszystkich nowych kart od GTX-a 1660 Ti wzwyż), lecz GDDR5**, znane z poprzedniej generacji. To przekłada się na znacznie niższą przepustowość (192 GB/s vs 288 GB/s w GTX-ie 1660 Ti) – różnica wynosi w tym przypadku aż 50%. Innymi słowy w niektórych przypadkach różnica w liczbie fps-ów między GTX-em 1660 a GTX-em 1660 Ti w teorii może być dużo wyższa niż wspomniane wcześniej 10%.

Po wynikach testów widać, że GeForce GTX 1660 faktycznie jest od wersji GTX 1660 Ti wolniejszy o więcej niż 10% – bo o 15%. Czy to oznacza, że nowa karta jest taka sobie? Wręcz przeciwnie! **Okazuje się lepsza zarówno od wydanego niedawno przez AMD Radeona RX 590 (minimalnie), jak i starszego GeForce'a GTX 1060 6 GB**. W tym drugim przypadku różnica przekracza 10%, co biorąc pod uwagę podobną cenę, stawia GTX-a 1660 w bardzo dobrym świetle. Zwłaszcza że Radeon RX 590 jest jeszcze droższy. Oznacza to, że jeśli chodzi o opłacalność (mierzoną jako stosunek fps-ów do ceny), najnowszy GeForce przegrywa obecnie jedynie ze znacznie wolniejszym Radeonem RX 570, pokonując pozostałych konkurentów, niezależnie od tego, czy są to Radeony serii 500, czy GeForce'y serii 1000, 1600 lub 2000.

Do tego wiele dobrego można powiedzieć także o testowanej przez nas wersji AMP Zotaca. W przeciwieństwie do najtańszych, ta **ma porządny układ chłodzący z solidnym radiatorem i dwoma wentylatorami**. To przekłada się na cichą pracę, co w przypadku konstrukcji z pojedynczym wiatrakiem nie jest oczywiste. Zwłaszcza że GTX 1660 pod pełnym obciążeniem wydziela więcej ciepła niż wydajniejszy GTX 1660 Ti, a różnica sięga nawet 40 W (winne są pamięci GDDR5, mniej energooszczędne niż GDDR6). Czy to tragedia? Cóż, GeForce RTX 2060 pobiera o 50 W więcej, a Radeon RX 590 o 70 W więcej...

Stąd też i bardzo wysoka ocena końcowa. **Jeśli szukasz karty do grania w rozdzielczości Full HD na maksymalnym poziomie detali, GeForce GTX 1660 to świetnie wyceniony ideał** z wystarczającym zapasem wydajności, by dał sobie radę także za parę lat. ■ **Allor**

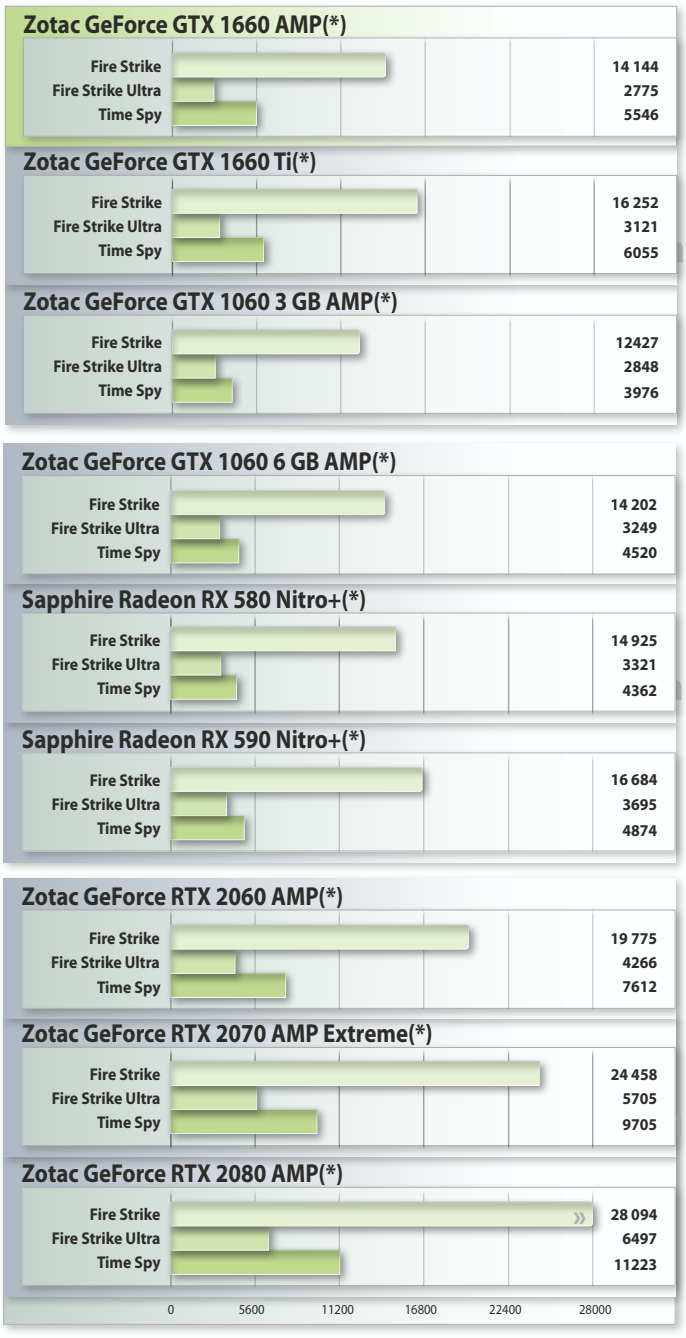
PODSUMOWANIE

+ wydajność • cena • jakość wykonania • kultura pracy • duży potencjał OC • niższe zapotrzebowanie na energię niż Radeona RX 590...

– ...ale wyższe niż GeForce'a GTX 1660 Ti • brak wsparcia dla DLSS i RTX

OCENA 9+

TEST WYDAJNOŚCI W 3DMARKU (GRAPHICS)



(*) Platforma testowa
Procesor: Intel Core i7-8700K, **cooler:** SilentiumPC Navis Pro 240, **karta graficzna (poza tym testem):** Zotac GeForce RTX 2080 AMP, **płyta główna:** Asus ROG Maximus XI Formula, **pamięć:** Kingston HyperX Predator RGB, 4 x 8 GB, 2933 MHz, CL15, **dyski:** Samsung 960 EVO 500 GB, Adata SU 650 480 GB Ultimate, **obudowa:** SilentiumPC Armis AR7 RGB, **zasilacz:** SilentiumPC Supremo FM2 Gold 750 W

Info

1200% w 5 lat

Pięć lat temu rynek notebooków gamingowych warty był około miliarda dolarów. Rok później już 4 miliardy. W 2016, kiedy to pojawiły się pierwsze modele z GeForce'ami serii 1000 (które po raz pierwszy miały taką samą wydajność co GPU desktopowe), przekroczył 8 miliardów, by w zeszłym roku dobić do 12 miliardów. A w 2019 ma według Intela urosnąć o 19%, czyli do ponad 14 miliardów.

www.nvidia.com | www.intel.com

PC i Android na Xboksie

Jak to ostatnio bywa, rzecz dotyczyć będzie streamingu – a konkretnie pomiędzy pecetem lub smartfonem a konsolą. Wystarczy ściągnąć i zainstalować darmową aplikację Wireless Display, a urządzenia podłączyć do jednej sieci lokalnej. I to wszystko – w każdym razie nie licząc szczęścia, bo jeśli wierzyć wypowiedziom w internecie, mimo długich beta-testów nadal nie działa to jeszcze tak dobrze, jak powinno. Choć jeśli jest okej, da się nawet grać.

www.microsoft.com

GeForce GTX 1650

Ma się pojawić w sprzedaży najpewniej 22 kwietnia, oferując przy tym w rozdzielczości Full HD wydajność minimalnie niższą niż Radeon RX 580 i GTX 1060 w wersji 3 GB. Tak przynajmniej wynika z wycieków z testów wydajności w Final Fantasy XV. Kwestią otwartą pozostaje jednak cena – choć optymistycznie można założyć, że będzie się zaczynała od około 600 zł, bo tyle kosztuje Radeon RX 570 4 GB, który będzie bezpośrednim konkurentem tej karty.

www.nvidia.com | www.intel.com

Corsair Harpoon RGB Wireless

Cena: 250 zł | Dostarczył: Corsair | www.corsair.com

PARAMETRY • **Liczba przycisków:** 6 (w tym programowalnych: 5) plus rolka • **Długość kabla:** 1,8 m, odłączany (micro-USB) • **Rodzaj sensora:** optyczny, PMW3325, do 10 000 dpi, 100 IPS, 20 g • **Częstotliwość aktualizacji:** do 1000 Hz • **Sposób podłączenia:** dongle USB, Bluetooth, USB • **Inne:** rozbudowane makra, zgodność z iCUE, podświetlanie RGB (logo), mechaniczne przełączniki (50 mln kliknięć), akumulator na 30-60 h działania • **Wymiary:** 116 x 68 x 40 mm • **Waga:** 99 g

Bardzo dobra, lekka, uniwersalna mysz bezprzewodowa.

Zaczynę od potencjalnej wady, czyli sensora. To optyczny moduł PixArta o oznaczeniu PMW3325. **Działa bardzo pewnie, ale ma stosunkowo niskie maksymalne wartości rejestrowanej prędkości** przesuwu oraz przyspieszenia. Jeśli grasz na niskiej czułości w bardzo dynamiczne shootery, może stanowić wąskie gardło. Sam problemów z nim jednak nie miałem, ani w Anthemie, ani tym bardziej w The Division 2. Ba, w trakcie testów nawet przy bardzo dynamicznych ruchach ani razu nie zdarzyło się, by kursor uciekł np. w górę, wystawiając mnie na pastwę wrogów w Apeksie. Skoro zaś już przy sensorze jesteśmy: maksymalna czułość PMW3325 to 5000 dpi, podczas gdy Corsair podaje 10 000 dpi. To oznacza interpolację, choć praktycznie nikt nie gra powyżej 2400 dpi – a w takich warunkach ruch przenoszony jest idealnie.

Skoro (potencjalne) minusy mamy już za sobą, pozostają plusy. Bo nie ukrywam, że mimo takiej sobie specyfikacji **bezprzewodowego Harpoona baaardzo polubiłem**. Po pierwsze za kształt: pod względem rozmiarów to mysz niemalże notebookowa, idealna, jeśli chwytasz gryzonia koniuszkami palców (claw), a nie całą dłonią (palm). Do tego jest lekka (jak na model bez kabla – nawet bardzo lekka), dzięki wgłębieniom po bokach zaś da się ją bardzo pewnie chwycić. Ogromnym plusem jest **długi czas pracy na wbudowanym akumulatorze**. Nawet z RGB i na donglu to przynajmniej 30 godzin. A jeśli przejdziesz na Bluetootha i wyłączysz diody – nawet dwa razy tyle. Co bardzo ważne, Bluetooth działa w tym modelu tak dobrze, że na notebooku opóźnienia nie widziałem, nawet przesuwając okna na pulpicie. Na dobrą sprawę nadaje się on do grania, choć charakterystyka tego interfejsu (brak gwarancji, że nie pojawią się lagi czy braki w komunikacji) sprawia, że lepiej postawić na dongle lub kabel. Rzecz jasna z myszy można korzystać także, gdy ładuje się akumulator. Użyte plastiki oraz pokryte teksturą boczne panele z czarnej gumy czy też innego silikonu sprawiają wrażenie solidnych. Klik przycisków jest bardzo przyjemny, a te główne wedle producenta wytrzymają 50 mln naciśnięć.

Stąd też i wysoka ocena. Tak jak wspomniałem na wstępie, nie jest to mysz dla najbardziej wymagających graczy. Jeśli jednak szukasz **dobrego, niezbyt dużego, lekkiego modelu bezprzewodowego w bardzo sensownej cenie**, który dogada się z notebookiem przez Bluetootha, a z desktopem przez dedykowany (i pewniejszy) dongle, Harpoon RGB to bardzo dobra propozycja. ■ **Allor**

PODSUMOWANIE

➕ **niska waga • bardzo dobra ergonomia • świetnie działający Bluetooth • długi czas pracy • zgodność z iCUE • cena • dobry sensor optyczny...**

➖ **...choć dla zawodowców za słaby**

OCENA 8+

Vertagear PL6000

Cena: 1350 zł | Dostarczył: Vertagear | www.vertagear.com

PARAMETRY • **Stelaż:** stal i aluminium • **Materiał obicia:** wysokiej jakości perforowane PVC • **Wypełnienie:** pianka o wysokiej gęstości • **Regulacja:** wysokość siedziska i jego pochylenie, podłokietniki (w trzech osiach), pochylenie oparcia • **Inne:** dostępne w kilku wersjach kolorystycznych • **Maksymalna waga siedzącego:** 200 kg • **Waga:** 25 kg

Bardzo wygodna, solidna konstrukcja.

Firma to stosunkowo nowy gracz na rynku, ale choć założono ją w 2015, należy do ścisłej czołówki producentów foteli dla graczy. I biorąc pod uwagę jakość testowanego modelu, zupełnie się temu nie dziwię. Pierwsza ważna sprawa to konstrukcja siedziska i oparcia. Bazują na stalowym stelażu i piance o bardzo wysokiej gęstości. Może sprawiać wrażenie zbyt twardej, ale **po trzech miesiącach użytkowania wygląda równie dobrze, co po trzech godzinach** – i jest wygodna. Kolejny plus to pokrycie, dostępne w kilku wersjach kolorystycznych: sztuczna skóra ma perforację, która ułatwia odprowadzenie ciepła. Do lata jeszcze wprawdzie daleko, ale w normalnie ogrzewanym pomieszczeniu nie odczuwałem żadnego dyskomfortu po całodniowym graniu. Jak na sprzęt z górnej półki przystało, oparcie można odchylać zarówno samo, jak i razem z siedziskiem, są też blokady pozycji. Regulować można wysokość i podłokietniki – te ostatnie także przesuwając na boki i obracając. Ostatnia sprawa to kółka: duże, łożyskowane i pokryte gumą. Gdyby nie cena, nie byłoby się nad czym zastanawiać. Choć **jeśli szukasz bardzo dobrego sprzętu na lata**, ten fotel jest jednym z najsensowniejszych.

PS: Pierwsze wersje miały problemy z trwałością bazy, ale teraz w sprzedaży jest znacznie solidniejsza V2. ■ **Allor**

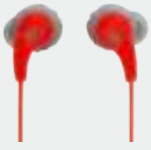
PODSUMOWANIE

➕ **jakość wykonania • ergonomia • materiały • pełna regulacja • wytrzymałość i absurdalnie duże maksymalne obciążenie**

➖ **cena**

OCENA 8

Nowe na rynku



JBL Endurance Run BT

Sportowe słuchawki bezprzewodowe, odporne na pot i zachlapanie (IPX5). Dzięki zastosowaniu specjalnego rozwiązania możliwe jest założenie ich na dwa sposoby: jako zwykłych albo zausznych, w zależności od potrzeb. Dodatkowo technologia FlexSoft gwarantować ma komfort długotrwałego użytkowania, a TwistLock zadba o to, by słuchawki nie wypadały z ucha.

Cena: 219 zł
www.jbl.com.pl

Cooler Master Caliber R1

Fotel dla wymagających graczy, wykonany z wysokiej jakości materiałów. Ma regulację wysokości siedziska i odchylane oparcie, umożliwa także zmianę wysokości podłokietników. Użytkownik ma też możliwość zmiany położenia dwóch poduszek: jednej pod karkiem, drugiej wspierającej lędźwiowy odcinek kręgosłupa.

Cena: 1099 zł
www.coolermaster.com

SilentiumPC Signum SG1X TG RGB

Najnowsza obudowa dla fanów pokazywania wnętrzności peceta. Ma dwa panele ze szkła hartowanego, cztery wentylatory Sigma HP Corona 120 mm z podświetleniem RGB, wydzieloną „piwnicę" na zasilacz, miejsce na montaż chłodzenia cieczą (do 360 mm z przodu, 240 mm na górze) oraz karty graficzne do 325 mm.

Cena: 269 zł
www.silentiumpc.com.pl

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wystania magazynu do druku.

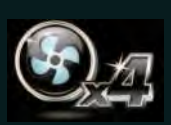
Płyta główna Z390 Gaming X to udana próba połączenia rozbudowanej konstrukcji z przystępną ceną. Za niespełna 600 złotych otrzymujemy konstrukcję ze złączem LGA 1151, co oznacza kompatybilność z procesorami Intela serii Coffee Lake (8xxx i 9xxx).

Docenią to przede wszystkim gracze, którzy będą mogli skorzystać z większej wydajności w grach.Sporym atutem w tej kwestii jest bardzo rozbudowana sekcja zasilania, w której GIGABYTE zapewniło aż 10 + 2 fazy zasilania dla procesora. To rzadko spotykana w tym przedziale cenowym cecha, a jest bardzo przydatna. Dzięki niej Z390 Gaming X jest idealnym, ekonomicznym wyborem dla wszystkich tych, którzy zechcą podkręcać na niej swój procesor. Tak zaawansowane zasilanie pozwala bowiem na mniejsze straty energii oraz niższą temperaturę pod obciążeniem.

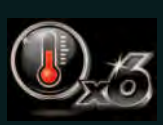
Dodatkowym plusem Z390 Gaming X bezsprzecznie jest podświetlenie RGB, które w dodatku oferuje wsparcie dla osobnych pasków LED-owych oraz kilku trybów iluminacji. Bezsprzecznie jest to świetna propozycja dla miłośników modyfikacji wyglądu, ale także dla overclockerów, którzy otrzymują spore możliwości w przystępnej cenie oraz pewność najwyższej klasy komponentów i jakości wykonania.

INTELIGENTNY SYSTEM ZARZADZANIA TEMPERATURAMI SMART FAN 5

Technologia Smart Fan 5 pomaga zoptymalizować chłodzenie nawet najbardziej rozbudowanych komputerów PC. Inteligentny algorytm sterownia wentylatorów oraz pomp wodnych w połączeniu z bogatą gamą czujników temperatur zlokalizowanych na laminacie płyty głównej pozwala na precyzyjne zarządzanie temperaturami panującymi we wnętrzu komputera. Oprócz zaawansowanych algorytmów sterownia do najważniejszych zalet SMART FAN 5 możemy zaliczyć: hybrydowe złącza zasilania automatycznie wykrywające rodzaj podłączonego urządzenia (wentylator / pompa), intuicyjny interface oprogramowania, jak również funkcję FAN STOP umożliwiającą całkowite zatrzymanie wskazanego wentylatora po osiągnięciu zadanego poziomu temperatur.



HYBRYDOWE NAGŁÓWKI WENTYLATORÓW



CZUJNIK TEMPERATURY

- Cztery złącza wiatraków lub pomp wodnych
- 6 czujników temperatury
- Interperocyjne wentylatory i czujniki
- Intuicyjny interfejs do sterowania wentylatorem.

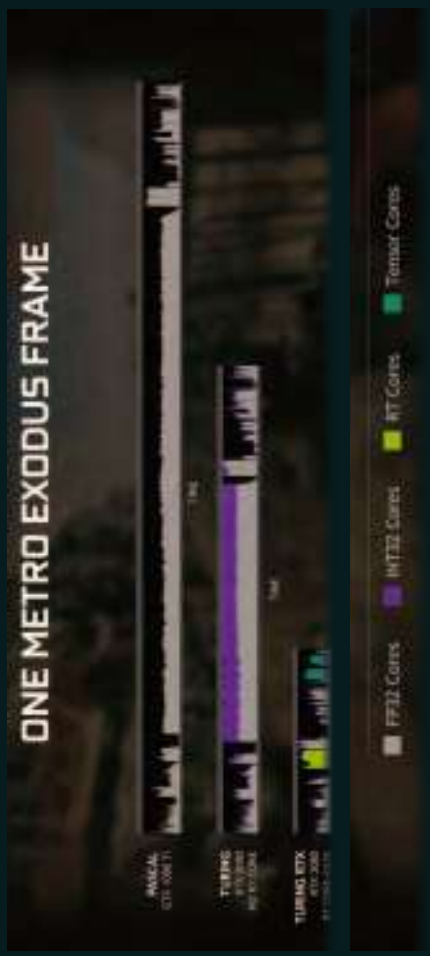
Raytracing czyli przyszłość

Sama idea, by tworzyć komputerową grafikę 3D w taki sposób, jak to ma miejsce w naturze nie jest nowa. Ba, pierwsza praca naukowa traktująca o tym zagadnieniu ukazała się 40 lat temu! Jednak dopiero teraz postęp technologiczny sprawił, że do wiernego naśladowania rzeczywistości nie trzeba już superkomputerów.

Zamiast nich wystarczy pojedyncza karta graficzna serii GeForce RTX, które jako pierwsze w historii wyposażone są w rdzenie obliczeniowe stworzone specjalnie z myślą o przyspieszeniu obliczeń związanych z raytracingiem. No dobrze, ale co to ten raytracing i czemu nazywany jest świętym Graalem grafiki 3D? W największym skrócie: to właśnie ta technika pozwala na oddanie rzeczywistości taką, jaka jest, bez uciekania się do sztuczek i przybliżeń.

W rzeczywistości obraz tworzą bowiem promienie, „wystrzeliwane" przez źródła światła, a następnie odbijające się i rozpraszające na przedmiotach, by na końcu paść na czopki i pręciki w oku obserwatora, gdzie składane są w całość. W raytracingu jest podobnie, tyle że zamiast oka mamy ekran, a by uprościć obliczenia, promienie śledzi się od tyłu, „wystrzeliwując" je z pikseli wyświetlanych na monitorze. By uzyskać dobrą jakość, na każdy z nich przypada nawet po kilkanaście promieni. Na przykład w Tomb Raiderze na najniższych ustawieniach to po jednym promieniu na jedno źródło światła. Na najwyższych jest ich nawet kilkukrotnie więcej, bo silnik graficzny dodaje kolejne, jeśli przebiegają one w pobliżu obiektów, które będą rzucały cień.

Z jeszcze większymi wymaganiami mamy do czynienia, gdy raytracing będzie wykorzystywany nie tylko przez cienie, ale również odbicia. Zwłaszcza gdy w kadrze pojawi się nieregularna powierzchnia działająca jak lustro. Efekt końcowy jest jednak świetny, co dobrze widać na powyższej klatce z dema technologicznego przygotowanego wspólnie przez firmy Nvidia, Epic oraz Lucasfilm. Jeszcze do niedawna uzyskanie takiej jakości wymagało długich obliczeń. Teraz wystarcza pojedyncza karta, by w czasie rzeczywistym uzyskać płynny obraz o filmowej jakości w rozdzielczości Full HD.



Zotac GeForce RTX 2080 Ti AMP Extreme to najszybsza karta graficzna w historii, niezależnie od tego, czy raytracing jest aktywny, czy nie.

GeForce RTX a konkurencja

Karty graficzne serii RTX są zgodne z opracowanym przez Microsfoft standardem DirectX Raytracing (DXR). Oznacza to, że obliczenia związane ze śledzeniem promieni świetlnych mogą być przeprowadzane nie tylko przez GeForce'y serii 2000 – wystarczy przygotować odpowiednie sterowniki. Na razie nie zrobili tego ani Intel, ani AMD, którym teoretycznie powinno na tym najbardziej zależeć. Że to jednak jak najbardziej możliwe udowodniła za to sama Nvidia, przygotowują odpowiednie sterowniki dla GTX-ów serii 1000 oraz 1600.

Porównanie wydajności względem RTX-ów jasno pokazuje jednak, że bez specjalizowanych rdzeni RT oraz Tensor nie ma co liczyć na wysoką wydajność. Powyższy wykres doskonale ilustruje jak wygląda to w przypadku RTX-a 2080 oraz starszego GTX-a 1080 Ti. Jak widać dodatkowe rdzenie kilkukrotnie przyspieszają obliczenia, nawet jeśli porównujemy to do topowego modelu poprzedniej generacji. Dlatego jeśli chcesz zobaczyć przyszłe gry w pełnej krasie, kupno GeForce'a serii RTX to obecnie jedyna możliwość.

Porównanie wydajności w grach

Technologia śledzenia promieni świetlnych wykorzystywana jest już w pierwszych grach. Jak jej włączenie wpływa na wydajność, sprawdziliśmy w Tomb Raiderze oraz Metro: Exodus. Testy przeprowadziliśmy na kartach graficznych firmy Zotac, począwszy od najtańszego modelu GeForce RTX 2060, a skończywszy na topowym GeForce RTX 2080 Ti. We wszystkich przypadkach testy przeprowadzane były w rozdzielczości QHD na wysokim poziomie detali. W testach z uruchomionym raytracingiem włączaliśmy także wygładzanie krawędzi bazujące na sztucznej inteligencji (DLSS), które zwiększa wydajność bez negatywnego wpływu na jakość obrazu (a w niektórych wypadkach nawet ją polepszając). We wszystkich przypadkach wykorzystywany był wbudowany test wydajności, dlatego liczba fpsów podczas normalnej gry będzie wyższa.

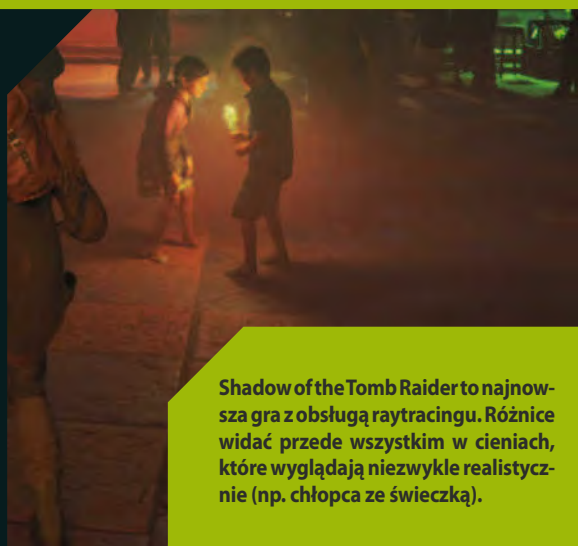
Shadow of the Tomb Raider (średnia liczba fpsów)

	WYSOKIE DETALE	WYSOKIE DETALE RTX (WYSOKI) I DLSS
Zotac GeForce RTX 2060	69	50
Zotac GeForce RTX 2070	90	62
Zotac GeForce RTX 2080	106	72
Zotac GeForce RTX 2080 Ti	124	86

Metro: Exodus (średnia liczba fpsów)

	WYSOKIE DETALE	WYSOKIE DETALE + RTX (WYSOKI) I DLSS
Zotac GeForce RTX 2060	50	42
Zotac GeForce RTX 2070	62	53
Zotac GeForce RTX 2080	73	62
Zotac GeForce RTX 2080 Ti	93	79

Dzięki RTX-owi 2060 raytracing jest już w zasięgu większości graczy.



Shadow of the Tomb Raider to najnowsza gra z obsługą raytracingu. Różnice widać przede wszystkim w cieniach, które wyglądają niezwykle realistycznie (np. chłopca ze świeczką).

ACTION REDACTION

PISZCIE MAILE: CDACTION@CDACTION.PL LUB LISTY: WYDAWNICTWO BAUER, CD-ACTION, SŁONIMSKIEGO 1A, 50-304 WROCŁAW

Hej! Numer „pourodzinowy" AR mógłby być całkowicie wypełniony serią listów refleksyjno-wspominkowych, bo przyszło ich naprawdę dużo. Mógłby, ale nie jest. No dobra, coś tam się przebiło na łamy, ale przecież nie można żyć głównie przeszłością. My patrzymy w przyszłość, a was zapraszam do lektury... i pisania listów do AR. Hackett out!

ESPORT I NIE TYLKO

Wasze uwielbienie do e-sportu.

Ej! Wasze jak wasze, ja osobiście wolałbym oglądać zawody w curlingu niż esport. Nie uogólniaj!

Papkin (którego styl uwielbiam, numer CDA ze śmiercią Telltale Games to prawdziwy popis jego kunsztu) kilka numerów wstecz zaatakował „śniadaniówkowych" dziennikarzy za słowa krytyki dla e-sportu. Otóż stanę w obronie tychże (bo przecież po porannej telewizji nie można spodziewać się zbytnio dziennikarskiego obiektywizmu, grupa odbiorców zobowiązuje)

9kier: Tylko maszyny są obiektywne i dopóki nie zastąpią dziennikarzy, nie ma co liczyć na obiektywizm w dziennikarstwie. Rzetelność tak, obiektywizm nie. Poza tym co ma jego brak wspólnego z grupą odbiorców? No i wrzucasz wszystkich „porannych" widzów i dziennikarzy do jednego wora niezależnie od stacji?

i powiem, w jakiej kwestii dzielę z nimi obawy . Nie mam problemu z samym zjawiskiem i to od razu chcę podkreślić – akceptuję, że ludzie to robią, inni to oglądają i w efekcie jest w tym duża kasa.

Nie pasuje mi natomiast używanie nazwy „e-sport", która sama w sobie sugeruje, że ta dziedzina rozrywki może zastąpić sport. Sport, za wikipedią, to „forma aktywności człowieka, mająca na celu doskonalenie sprawności fizycznych w ramach współzawodnictwa, indywidualnie lub zbiorowo, według reguł umownych". Generalnie dla mnie sportem nie można nazywać działania polegającego na nieustannym siedzeniu i obsłudze sprzętu od czasu do czasu błyskając refleksem czy też spostrzegawczością (tak, szachy też dla mnie nie są sportem), bo nie doskonali sprawności fizycznych pomimo oczywiście istnienia współzawodnictwa.

A brydż sportowy w takim razie to co?

9kier: Odnosząc się do kwestii nazewnictwa – mnie się na przykład nie podoba to, że tak wielu graczy myśli, że strategie ekonomiczne w czasie rzeczywistym (Settlersy, Twierdza) to nie erteesy, ale... kogo tak naprawdę obchodzi moje zdanie w tej kwestii?

MrJedi: A białą czekoladę jakoś wszyscy łykają, mimo że nie ma w niej... czekolady. Pewne nazwy bywają bardziej umowne i kto wie, jakie znaczenie słowo „sport" zyska w przyszłości.

(...) Nazywanie profesjonalnego grania w gry komputerowe „e-sportem" może prowadzić tylko i wyłącznie do negatywnych skutków, a w mojej opinii wystarczy drobny krok, żeby od siebie odseparować sport i profesjonalne granie. Wystarczy wyjść od pojęcia i słowo „e-sport" zamienić na pro-gaming.

Mi tam pasuje, ale kiedyś próbowaliśmy wylansować „niedzielniaka" zamiast „każuala" i, niestety, bez większego efektu.

9kier: Chyba nikt nie ma wątpliwości, że regularne bieganie za piłką (przynajmniej amatorskie) jest zdrowsze dla ciała niż siedzenie przed komputerem – i raczej nic się w tej kwestii nie zmieni, więc nie wiem, o jakich negatywnych skutkach mówisz.

Nazwa ta jeden do jednego odpowiada czynności, którą oznacza i pozwala na usunięcie wszelakich wątpliwości, że „e-sport" ma w jakikolwiek sposób zastąpić sport. Śmiem twierdzić, że pani Kinga ani pan Piotr nie chcieli oszukać Papkina. To po prostu zatroskani ciocia i wujo, którzy nie rozumieją jak można trzepak (ergo ruch) zastąpić kompem (ergo brakiem ruchu).

9kier: Esport ma taką samą szansę zastąpić tradycyjny sport, jak falliczne zabawki erotyczne mężczyzn.

Wiem też, że na pewno moglibyście postarać się bardziej krzewić kulturę fizyczną wśród czytelników. Na przykład 9kier zajmuje się ciekawymi kwestiami związanymi z tańcem – dlaczego by nie dać jej pół strony a może całej na numer, żeby pobudziła (przynajmniej czytelniczki) do zintensyfikowanego ruszania się.

Sorry, ale w takim razie też powinny być przepisy na zdrowe sałatki itd. CDA to pismo o grach i graniu – i tego się trzymajmy.

9kier: Tak, zwłaszcza dział Na Luzie, Magazyn Kulturalny i niektóre felietony w GameWalkerze... ;) Sama bym chciała, żeby ktoś mnie pobudził do zintensyfikowanego ruszania się, bo moje ćwiczenia też miewają lepsze i gorsze dni, ale CDA to rzeczywiście nie platforma do tego typu treści.

ja zamierzam kupować Was aż do śmierci, tylko że mojej!

plesiu47

Wania mówi, że zostały ci ze dwa numery, ehem... uciekaj!

9kier: Nie wiem jak Ty, ale ja zamierzam żyć 300 lat.

LAURKA ROCZNICOWA

Nie mogę powiedzieć, że czytałem Was od samego początku – natomiast myślę, że pierwsze numery, które kupiłem to był rok 98 – czyli relatywnie wcześnie, kiedy to sporej części obecnych czytelników jeszcze na świecie nie było.

MrJedi: A część obecnych redaktorów CDA tłukła klockami swoich kolegów i koleżanki w przedszkolu. ;P No dobra, może już w podstawówce.

Swoją drogą – ciekawe czy są jeszcze tacy, co czytają nas od pierwszego numeru?

Był to czas raczkującego internetu „na modemie" – na łączach TPSA i smutku kiedy okazało się, że demo HOMM II ważące 90 MB ściągać się będzie 4 dni :D Czas, kiedy na półkach w kioskach było z 10 różnych czasopism o grach i czas kiedy, miałem możliwość czytać sporą część z nich. Czas kiedy w papierowych listach, fani czasopism (CD-Action, SS, Gamblera, Reseta itp.) debatowa-

li, które z nich jest lepsze. Czas Białego Zimna i Białego światła, Czas Szaleństwa i Czas Pogardy, Tedd Deireadh, Czas Końca.... zaraz wróć – zagalopowałem się :D

MrJedi: Zwróć kobyłę Kaloryferowego, on nią jeździ po frytki.

Lata mijały – świat się zmieniał i z półek w kioskach znikało coraz więcej tytułów. Tylko Wy trwaliście nieprzerwanie, jak Klan w TVP (mam nadzieje, że nie obraziłem Was tym porównaniem – ale pozostałe, które mi się nasuwały były albo zbyt słabe, albo zbyt niecenzuralne).

CDA, CDA jest nowelą, raz tanią, a raz drogą, czasem chcesz się w AR pożalić, ale nie masz do kogo. Bo cię obśmieją, dranie...

Moje życie też się zmieniało – szkoła podstawowa, liceum, studia, aplikacja, praca zawodowa. Niewiele rzeczy pozostało takimi samymi – comiesięczny zakup CD– Action to jedna z nich. Wiem, że to co piszę zalatuje banałem, ale prawda jest taka, że dla wielu ludzi w wieku 30 plus, jesteście nie tylko czasopismem, które informuje o znaczącym medium jakim stały się gry komputerowe, ale stanowicie trochę taką „pępowinę" (HA!!!! – założę się, że nikt Was nie porównał do pępowiny!!!)

To prawda, bo choć porównywano nas do wielu rzeczy, ze szczególnym uwzględnieniem anatomii narządów rozrodczo-wydalniczych, to pępowina jest tu pewnym novum.

między współczesnością a przaśnymi latami 90. Jesteście symbolem, tego młodego mnie, który leżał na kanapie

9kier: 30 lat za mną, dalej jestem młoda i dalej leżę na kanapie.

i pochłaniał kolejne strony czasopism komputerowych, zamiast uczyć się na klasówkę. Wyszła laurka i list poszedł absolutnie nie w tę stronę, w którą chciałem – ale co zrobić czasem tak bywa :) Życzę co najmniej kolejnych 23 lat i żeby za kolejne 23 lata jakiś 30 paro latek napisał Wam jak istotną częścią życia jest dla niego CD-Action.

Potwór

Za 23 lata to wykrzyczcie mi to w aparacik słuchowy, o ile będę jeszcze w ogóle kojarzył to, co do mnie mówią.

9kier: Cholera, chciał zwyzywać, a wyszła laurka... Spróbuj ponownie za cztery tygodnie!

TEŻ JUBILEUSZOWO :)

Mam 35 lat, wasze pismo czytam od początku. Mimo żony i dzieci nadal mam czas na gry, jak pewnie kilkaset milionów ludzi na świecie. O, taki jestem dorosły, wyjątkowy.... dupa.

MrJedi: I to jest uczciwe postawienie sprawy.

A teraz do sedna. Od jakiegoś czasu w AR widać 2 główne typy listów. Pierwszy typ to tak jak napisałem wyżej, a drugi to narzekanie na oceny recenzji, bo jak to tak gra "X" dostała 8? Toć to max 6! OPŁACONE RECENZJE NARA NIE KUPUJE ELO SIEMA GITARA CZEŚĆ. Proszę was, dajcie sobie spokój z takimi listami, myślę że przychodzi o wiele więcej ciekawych niż takie łechtanie swojego ego tym, że się ma kilkadziesiąt lat i gra w gry. Kurde, mam 2019 rok, to nie jest NIC wyjątkowego. No i najważniejsze. CO WYŚCIE ZROBILI Z NL?

Bartłomiej Kulig

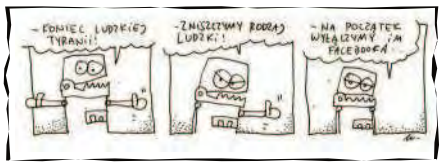
No co, to są typowe listy od starych i nowych/młodych czytelników. :) Macie ich dość? Piszcie coś oryginalnego.

9kier: Smuggler, daj sobie spokój z takimi listami. W kolejnym numerze proponuję tylko wstęp, obrazki Lenca i białe strony.

JESZCZE O AI

Dyskusja o AI, sądząc z listów, dopiero nabiera rumieńców!

Zainteresował mnie list Wojtka wydrukowany w jednym z poprzednich AR. Myślę, że kilku rzeczy autor tego listu po prostu nie rozumie, a w kilku innych tematach przesadza. Ale po kolei. Nie do końca jest tak, że do cyfrowej inteligencji możemy bez ograniczeń przykładać dokładnie te same standardy. Trzeba jednak pamiętać, że to jest inteligencja CYFROWA, maszynowa, stworzona przez ludzi. Jak najbardziej możliwe jest skonstruowanie samouczących się maszyn inteligentnych, które będą miały wbudowane na sztywno pewne paradygmaty – na podobnej zasadzie jak system operacyjny nie jest w stanie wyjść poza ograniczenia UEFI/BIOSu. Jak sformułować takie ograniczenia, to już inny temat, jednak nie wyobrażam sobie, żeby ludzie stworzyli maszyny inteligentne i puścili je samopas. Maszyny buduje się w konkretnym celu i maszyny inteligentne nie będą żadnym wyjątkiem. Jakoś więc będzie trzeba się upewnić, że ta konkretna AI nie dojdzie pewnego dnia do wniosku, że ona ma gdzieś zleconą jej przez ludzi pracę. Nikt nie pozostawi kosztownego wynalazku kompletnie bez żadnej kontroli.



Pytanie tylko, czy ta kontrola wystarczy. Pies ze smyczy też czasem może się urwać i pogryźć. Poza tym prawdziwa AI powinna umieć wymknąć się spod kontroli, w końcu na tym polega inteligencja, by samodzielnie znajdywać rozwiązania problemów, w tym także przełamywania narzuconych jej zabezpieczeń i ograniczeń.

To, co zazwyczaj określamy mianem AI, to komputerowa symulacja. Nie podlega chyba wątpliwości, że choćby Cortana nie jest prawdziwą, samoświadomą istotą inteligentną.

Master Chief by się nie zgodził... :)

Jest komputerową symulacją, mającą za zadanie zachowywać się tak, jakby była samoświadoma i inteligentna. Coś jak kot czy pies zachowujący się, jakby było mu przykro po tym jak coś zbroił – a w rzeczywistości po prostu skojarzył sobie to zachowanie z pozytywnym dla siebie rezultatem w danej sytuacji. Maszyny zawsze są środkami do celu. Inteligentne maszyny nie są tutaj wyjątkiem. Zawsze najpopularniejsze będą te najprostsze maszyny, a nie pełna AI. Bo proste mechanizmy rzadziej się psują. Nie mają więc IMO podstaw obawy, że otoczymy się pozbawionymi zabezpieczeń inteligentnymi maszynami, które nas następnie pozabijają.

Ja mam nieco ciemniejszą wizję przyszłości. Im niższa inteligencja owych maszyn, tym więcej człowiek musi wkładać wysiłku w kontrolę pracy, którą one wykonują. A że człowiek jest leniwy, więc będzie tworzył coraz mądrzejsze maszyny, by samemu móc jak najmniej pracować...

Scenariusz buntu maszyn ma jak dla mnie walor głównie rozrywkowy. Coś takiego jest naprawdę bardzo mało prawdopodobne.

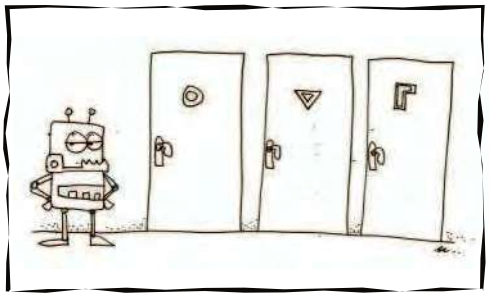
Fajnie o tym napisał Michio Kaku w książce „Przyszłość ludzkości". (Swoją drogą, polecam). W barbarzyńskim skrócie – maszyna się nie zbuntuje, bo... nie ma intuicji. My przecież wiemy, po prostu WIEMY, że matka jest zawsze starsza niż córka, że sznurek lepiej ciągnąć niż pchać, że napadając na bank, trzeba się liczyć z cichym alarmem i uzbrojoną ochroną itd. A maszynie to wszystko trzeba powiedzieć w formie programu. Nawet jeśli jej wpadnie do mechanicznej głowy „a, zbuntuję się!", to... nie będzie w stanie sensownie tego zrealizować, bo nie przewidzi miliona różnych sytuacji, które przy tym zaistnieją, nie będzie w stanie na nie zareagować i bunt spali na panewce. No, chyba że po prostu odpali wszystkie rakiety balistyczne na zasadzie „nie ma ludzi, nie ma problemu"...

Reasumując wydaje mi się, że co poniektórzy nie patrzą na temat AI trzeźwo, a wnioski bazują głównie na popularnych scenariuszach filmów sci-fi. W rzeczywistości praktycznie wszystkie filmowe scenariusze są skrajnie mało prawdopodobne z miliarda rozmaitych powodów.

Lunar Bird

Podobnie jak upadek asteroidy tej wielkości, że zmiotła dinozaury i pozwoliła ssakom na ekspansję, dzięki czemu teraz to ja piszę te słowa, a nie jakiś Velociraptor sapiens. (Choć w sumie... to czuję się ostatnimi czasy jak jakiś dinozaur). A jednak się zdarzyło... Dmuchajmy na zimne, póki możemy!

MrJedi: A Kaloryferowy przetrwał.



COSPLAY

Zajmujesz się cosplayem i chciał(a)byś zobaczyć swoje zdjęcie na łamach AR? Wyślij je do nas (cdaction@cdaction.pl), najlepiej z paroma słowami o tym, jak zrobiłeś(-aś) strój, ile ci to zajęło itp. Zapraszamy do współpracy!

Cosplayerka: Nagini
www.facebook.com/naginisenpai
www.instagram.com/nagini69
Postać: Thresh (League of Legends)
Zdjęcie: Monika Nowakowska
www.mnowakowska.pl

To jedna z moich pierwszych i najbardziej lubianych prac. Stworzenie wszystkich elementów od zera zajęło mi ponad miesiąc. Elementy zbroi zrobione są głównie z pianki montażowej, worbli i pianki EVA oraz trzydziestu ręcznie wycinanych styropianowych kości. Projektowanie i tworzenie sprawia mi najwięcej radości i niesamowicie relaksuje. Uwielbiam przenosić fikcyjne postacie do realnego świata. Latarnia Thresha na razie podświetlana jest „glowstickami", jednak zaczęłam włączać elektronikę do swojego cosplayu i zamierzam zamontować w niej ledy.

LIST OD TATY

Przeogromne, stokrotne dzięki za recenzję Psiego patrolu. Gdyby nie Wy, pewnie nie dowiedziałbym się, że taka gra istnieje, i nie dokonałbym jednego z najlepszych zakupów na Steamie. Syn powoli wyrasta z androidowych misiów machających „pa pa", truskawek zrywanych z krzaka czy innych pianinek, bez których długa podróż pociągiem z wydestylowaną esencją ADHD (mogłem sobie kupić sukulenta, to mi się zachciało być ojcem!)

9kier: *Mądry Polak po szkodzie!*

byłaby dużo trudniejsza. Postanowiłem więc pokazać dziecku prawdziwe gry, a zacząłem od klasyki, na której sam się wychowałem. Syn zagrał więc w Boulder Dash (bez specjalnego zrozumienia zasad), Bombera (ze zrozumieniem, bo używa się tylko jednego klawisza) i jakimś przypadkiem doleciał do trzeciej planszy w River Raid. Graliśmy też na cztery ręce, m.in. w Dig Duga, a nawet w Wolfensteina 3D, w którym ja chodziłem, a on strzelał i otwierał drzwi. Niestety, gdy do żony dotarło, że mówię „Skończyła nam się amunicja, więc musimy tego owczarka zabić nożem", to zirytowana wpadła do pokoju, krzycząc, że gra niedostosowana do wieku.

Nie no, masz pewnie z trzydziestkę, głupio się żona czepia!

MrJedi: *Trzeba było wrzasnąć z szaleństwem w oczach, żeby nie podchodziła, bo właśnie walczycie o życie. To by ją na chwilę zatrzymało, a wy w tym czasie, niepostrzeżenie, dziab, dziab...*

Nawiasem mówiąc, gdy rozpieszczony współczesnymi grami odpalam tytuły z lat osiemdziesiątych, to czasami zastanawiam się, jak w tych wszystkich kropkach i kreskach mogłem kiedyś widzieć żaby, czołgi i gwiazdki ninja.

MrJedi: *Bo to jeszcze były czasy, gdy nie dostawało się wszystkiego na tacy i trzeba było sobie sporo wyobrażać.*

I wcale do nich nie tęsknię...

Zauważyłem jednak, że małe dzieci, chociaż rozpieszczone wizualnie współczesnymi kreskówkami i grami, nie mają żadnego problemu z poprawnym interpretowaniem tego, co prezentuje im na ekranie gra dziesięciokrotnie od nich starsza, i to bez większych podpowiedzi, ze strony dorosłych.

Wracając do tematu, Psi patrol wygląda jak typowa budżetówka. Niemniej jednak jest zrobiona porządnie, schludnie i działa stabilnie. No i stoi za nią silna marka. Jest to jedna z ulubionych kreskówek syna więc jego radość była ogromna, gdy z telewizora padło hasło „Zbiórka w bazie!", a ja mu wręczyłem pada. I kurde, nie jestem w stanie opisać rozpierającej mnie ojcowskiej dumy, gdy mój czteroletni syn po raz pierwszy jednocześnie przesunął gałkę pada w prawo i nacisnął klawisz skoku. I dalej już poszło.

Kamil, ojciec Dawida

Jeszcze CDA nie zginęło, póki nowi gracze się rodzą!

SEN

Śniło mi się dzisiaj, że zostałem redaktorem naczelnym CD-Action, a miesiąc później pismo upadło. :I

Patryk419

9kier: *I nie podniosłeś z podłogi? :(*

Całkiem obiektywnie oceniasz swe kwalifikacje na to stanowisko. Aplikuj!

NA LISTY ODPOWIADAŁ
TERCET EGZOTYCZNY
SMUGGLER & MR JEDI & 9KIER

Zilustrował Marek Lenc

Listy publikujemy, zachowując oryginalną pisownię.

PRENUMERATA 2.0

(CZYLI WIĘCEJ DLA CIEBIE)

- **13 kolejnych numerów** prosto do skrzynki pocztowej

CD-ACTION

PRENUMERATA

EDYCJA **KLASYCZNA**

120 zł

Oferta ważna do 6 maja 2019 r.

WARUNKI ZAKUPU PRENUMERATY

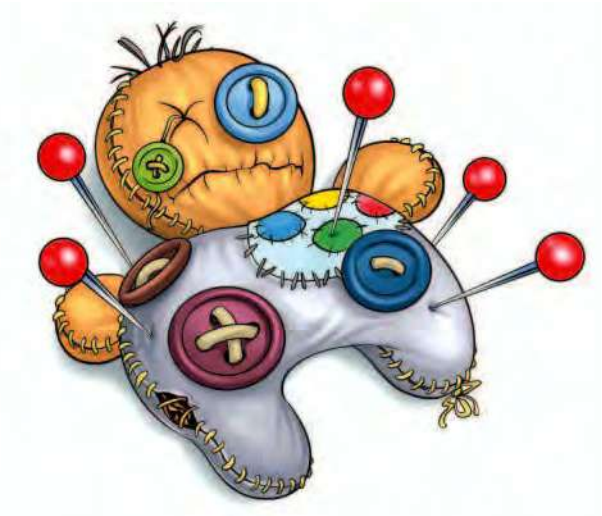
Wysyłkę egzemplarzy w prenumeracie realizujemy za pośrednictwem Poczty Polskiej, listami ekonomicznymi – koszt dostawy na terenie kraju ponosi Wydawnictwo. W przypadku prenumeraty wysyłanej poza granice kraju do cen prenumeraty doliczamy opłatę pocztową za list ekonomiczny. Termin dostawy jest zgodny z Regulaminem Poczty Polskiej.

Zapłata: przelewem w ciągu 10 dni, po otrzymaniu faktury proforma wraz z pierwszym egzemplarzem czasopisma. Faktury VAT wystawiamy na życzenie Zamawiającego.

W przypadku pytań lub reklamacji prosimy dzwonić pod numer 22 5170531 w godzinach 9-16 lub wysłać mail na adres: prenumerata@bauer.pl.
Reklamacje: tel. 71 341 20 83 w. 203,
e-mail: reklamacja@cdaction.pl.

Zamawiającemu przysługuje prawo odstąpienia od umowy prenumeraty, bez podania przyczyny i ponoszenia kosztów, jeśli zgłoszenie odstąpienia nastąpi w terminie 14 dni od dnia dostarczenia pierwszego numeru czasopisma. W innych przypadkach obowiązują przepisy Kodeksu Cywilnego oraz ustawa o prawach konsumenta. Wzór pisma o odstąpieniu od umowy znajduje się w Regulaminie sklepu na stronie: prenumerata.bauer.pl.

CD-Action można zaprenumerować: ■ przez stronę **http://prenumerata.bauer.pl**
■ e-mailem: **prenumerata@bauer.pl** ■ telefonicznie: **67 3541605** lub **67 2108605**



Szpile

Lobby szyderców, czyli niepoprawnie o branży gier

Ludzie z Bethesdy poinformowali, że Fallout 76 trafi do oferty Steama. Przypomnijmy, że przed jego premierą firma twierdziła, że nie zamierza udostępniać go użytkownikom tej platformy. Te zagrywki Epic Games Store, by zniechęcić ludzi do korzystania ze Steama, są naprawdę pomysłowe!

Wytwórnia Disney postanowiła reaktywować studio deweloperskie Lucasfilm Games, znane także pod nazwą LucasArts (które to zresztą wcześniej Disney zamknął). Oj, chyba ktoś się w końcu wkurzył na to, co ze Star Warsów robi EA... Czujemy drgania zirytowanej Mocy!

Call of Duty: Modern Warfare 4 nie zaoferuje nam trybu battle royale! Nie znosimy, gdy ktoś tak ostentacyjnie stara się udowodnić, jaki to jest oryginalny i antysystemowy.

W Indiach aresztowano szesnaście osób za złamanie zakazu gry w PUBG-a. Obowiązuje on w wielu regionach kraju, gdyż ponoć zdaniem władz deprawuje i źle wpływa na psychikę nastolatków. Ciężkie jest życie gracza w Indiach. No, ale zawsze zamiast w PUBG-a mogą pograć w jakieś indie.

Rosjanie stworzyli grę symulującą życie na rosyjskim blokowisku. It's Winter nie ma fabuły ani celu, po prostu snujecie się po okolicy oraz wykonujecie prozaiczne czynności (kąpiel, przygotowanie posiłku, gapienie się przez okno). Jest szaro, nudno, smutno i nikt na was nie czeka. Ponoć najlepsze wrażenia z rozgrywki ma się, grając w przykucu.

W połowie marca FB nie funkcjonował prawidłowo przez dobę. To było straszne. Powiem tyle – rozmowy z rodziną są przereklamowane, ale za to okazało się, że za oknami już wiosna. To znaczy wtedy była, nie wiem, jak teraz.

Niejaki Ninja dostał od EA okrągły milion dolarów za kilkugodzinne streamowanie rozgrywki w Apex Legends. Nie uważacie, że to oburzające, by płacić ludziom za to, że po prostu sobie grają? Hm, zaraz, cofamy to...

Fani serii Halo podziękowali developerom za zapowiedź pecetowej wersji Halo: The Master Chief Collection w nietypowy sposób – zamawiając im pizzę. A raczej bardzo wiele pizz. W efekcie po paru godzinach jeden z twórców rozpaczliwie apelował na Twitterze, by ich więcej nie przysyłać, bo już nie dają rady odbierać kolejnych (nie mówiąc o ich konsumpcji). Cóż za brak profesjonalizmu. To co oni jedzą w crunche, sałatki?!

Twórcy Dying Light 2 deklarują, że w grze pojawią się zombie w różnym stadium rozwoju. Nie wiem, czy wiecie, ale możecie samodzielnie zaemulować owe fazy ewolucji. Wystarczy położyć kawałek mięsa w nasłonecznionym miejscu i co parę dni tam zaglądać.

Podobno Sony chce zamontować w PS5 „spersonalizowany system treningowy oparty na danych z gier". Chodzi o to, by konsola dostosowywała się do nawyków użytkownika „na podstawie dotychczasowych interakcji gracza". Czyli co, sama będzie obrzucała wyzwiskami tych wszystkich @#%, którzy zasadzili nam headshota w trybie multi w jakiejś strzelance? Bierzemy!!!

Obejrzeliśmy zwiastun filmu „Doom: Annihilation". To jest straszne! Od filmu odcięła się nawet Bethesda – nadal przyznająca się do Fallouta 76.

Podobno nowa wersja Xboksa One zadebiutuje już w maju tego roku. Konsola ma być pozbawiona kosztownego napędu Blu-ray – wszystko oczywiście z troski o kieszeń gracza. Mhm. I odpadnie problem z redystrybucją używek, co nie, Microsoft?

Twórcy postapokaliptycznego RTS-a Neverdark zamierzają wykorzystywać – jako mapy leveli – plany autentycznych miast. „Świat (...) rządzony przez bandy motocyklistów, kulty religijne, gangi rowerzystów (...). Miasta stały się polami bitew". Podobno w ramach inspiracji klimatem postapo twórcy zamierzają odwiedzić Sosnowiec.

Wedle badań przeprowadzonych przez psychologów z Uniwersytetu SWPS mózgi grających w gry komputerowe, w porównaniu z ludźmi niegrającymi, mają lepiej rozwinięte połączenia między rejonami odpowiadającymi za zdolności wzrokowe i przestrzenne oraz lepiej rozwinięty obszar odpowiedzialny za automatyczne wykonywanie ruchów. Do tego grający w strategie czasu rzeczywistego mają sprawniejsze części mózgu związane między innymi z funkcjami poznawczymi. Możecie to sobie śmiało wpisać do CV („perfekcyjna znajomość Battlefielda i CoD"), a grający w CS:GO do tego także znajomość języka rosyjskiego na poziomie „podstawowym, bardzo dobrym".

Koniec pędu na kryptowaluty i kiepska sprzedaż najnowszych przebajerzonych kart sprawiła, że i Nvidia, i AMD zanotowały spore spadki zysków, a ich magazyny trzeszczą od zawartości, na którą nie ma specjalnego popytu. Nie znamy się na marketingu i zarządzaniu, więc pewnie sugestia „to zróbcie przeceny i przyzwoite karty dla normalnych graczy" jest zbyt prosta i oczywista, by ją wdrożyć.

Metamorphosis to polska gra inspirowana nowelą Franza Kafki, której bohater po przebudzeniu orientuje się, że zmienił się w ogromnego insekta. A to cwaniaki z producentów! Na każdy zarzut, że ktoś zauważył w grze jakiegoś ogromnego buga, odpowiedzą, że o to właśnie im chodziło.

W styczniu Fortnite wygenerował o 50% mniej przychodów niż w grudniu. „Nie możesz spać z powodu uzależnienia od Fortnite'a? Zażyj jedną dawkę skoncentrowanego Apeksu, a od razu poczujesz ulgę!". ***[Smg & enki]***

Jaki CJ w San Andreas, taki JC w Polsce!

KINGUIN WCHODZI DO GRY

Dziękuję wszystkim za przybycie.

Esports Performace Center
Czas: TERAZ

Jak wiecie, król Kinguin został wessany do komputera.

Losowo skacze z gry do gry.

Musimy go wyciągnąć.

Myślałem, że chciał tam zostać?

Tak, i odpocząć od rządzenia. Ale coś się stało

KINGUIN
WYDOSTAŃ MNIE!!

To jego ostatnia wiadomość.

Musi być w strasznej grze...

Horrorze? Z zombie?

Tymczasem w cyfrowym świecie Tropików...

El Presidente?

Potrzeba więcej parkingów.

Zbuduj nowe elektrownie.

Poziom zadowolenia maleje.

Tak, Miguelo...

ZABIERZCIE MNIE STĄD!!

CDN...

LOOT

Zdrapkę, która pozwoli ci dostać kody aktywacyjne do opisanych tutaj gier, znajdziesz dwie strony dalej.

PEŁNA WERSJA GRY PL EN

NECROVISION: PRZEKLĘTA KOMPANIA

FPS • HORROR • HEADSHOTY

18

PRODUCENT: THE FARM 51 **MULTI:** DEATHMATCH DO 16 GRACZY

PC: WIN XP/VISTA/7/8/10, INTEL PENTIUM 2,4 GHZ/AMD ATHLON 2800, 1 GB RAM, GEFORCE 6600/RADEON X1600

Sequel Necrovision – tudzież NecroVisioN – strzelanko-horroru, którym rodzime studio The Farm 51 dekadę temu zaliczało samodzielny debiut w developerce na PC. Sama Przeklęta kompania zaś to zarazem wprowadzenie do tamtego i jego rozwinięcie, czyli wielki powrót w czasy Wielkiej Wojny – także ze zjawiskami nie z tego świata. Dodatkowego smaczku całości przydaje to, że teraz wydarzenia z pierwowzoru poznajemy z nieco innej strony – z punktu widzenia pewnego niemieckiego naukowca, który miał udział w stworzeniu plagi zmieniającej ludzi w zombie. Dzięki temu też **przychodzi nam dowiedzieć się, jak się stało, że się stało to, co się stało mniej więcej w połowie pierwszego Necrovision**.

No właśnie, jeśli nieobce są ci nazwiska Bukner, Zimmerman czy paranormalny konflikt pomiędzy wampirami i demonami, który napędzał oryginalne Necrovision, to w Przeklętej kompanii znajdziesz się w domu. Nie przeszkodzi ci nawet to, że ona wciąż na pierwszy rzut oka wygląda, jakby nie warto było zaszczycać jej drugim spojrzeniem. Tu faktycznie nie da się ukryć, że nie jest to dzieło z górnej półki i jego twórcy podczas pracy wciąż jeszcze uczyli się swego fachu. Na szczęście jednak nie należy oceniać gry po grafice, bo **to, co w gatunku najważniejsze, czyli najogólniej pojęta mięsność konfrontacji, ci weterani Painkillera pojęli właściwie**. Tutaj headshoty nie tylko widać, ale także czuć.

Kampania Przeklętej kompanii przeprowadza gracza przez **10 poziomów wypełnionych miksem starych i nowych wrogów. Oferuje przy tym kilka rodzajów interesujących broni** – od pistoletu, przez pistolety i karabiny maszynowe, po snajperki i pistolet na race. Jest nawet prosty, ale użyteczny system walki wręcz (w tym kop) oraz oburęczność, gdy dzierżyć można np. dwa lugery, ale także choćby pałkę czy saperkę. Do tego dochodzi paranormalny aspekt wojny – w tym moce Furii, jak spowolnienie upływu czasu. A jakby i tego było mało, w charakterze grywalnych bohaterów goszczą także francuski czołg FT17 oraz... dwupłatowiec. Koniec końców Przeklęta kompania to dobry pretekst, by postrzelać do nazistów i zombie zarazem.

Uwaga! Necrovision: Przeklęta kompania ma także wersję polską (napisy). Jej włączenie może wymagać ręcznego ustawienia w Steamie – kliknij prawym przyciskiem myszy na tytule gry w bibliotece, wejdź we „Właściwości", następnie w „Język" i wybierz z rozwijanego menu „polski".

UWAGA! Klucz aktywujący pełną wersję gry Necrovision: Przeklęta kompania w serwisie Steam znajdziesz w mailu, który otrzymasz po wpisaniu na stronie kody.cdaction.pl kodu ze zdrapki. Kod można zrealizować do 3 czerwca 2019, aktywowaną grę zachowujesz na zawsze.

Redakcja
ul. Antoniego Słonimskiego 1a, 50-304 Wrocław

Redaktor naczelny: Dawid Bojarski
Sekretarz redakcji: Daniel Bartosik
Zespół redakcyjny: Michał Kuszewski, Tomasz Lubczyński, Tomasz Matusik, Aleksander Olszewski, Jerzy Poprawa, Mateusz Witczak
Stali współpracownicy: Michał Amielańczyk, Dawid Biel, Jakub Jarosz, Grzegorz Karaś, Marcin Kępski, Dawid Kozłowski, Kamil Krupiński, Marek Lenc, Paweł Musiałowski, Izabela Pogiernicka, Paweł Raban, Anna Raguza, Jacek Smoliński, Michał Szwed, Maciej Wołczyk
Dyrektor artystyczny: Jacek Sawicki
Opracowanie graficzne: Beata Haratym, Michał Sienkiewicz

Reklamacje:
Tomasz Matusik – tel. 71 341 20 83 w. 203
e-mail: reklamacja@cdaction.pl
Sekretariat:
tel. 71 341 20 83, faks 71 341 99 11
ul. Antoniego Słonimskiego 1a
50-304 Wrocław
Prenumerata:
tel. 22 517 05 31
Biuro reklamy:
Michał Lisowski, tel. 22 517 06 39
Adresy e-mailowe pracowników biura reklamy:
imie.nazwisko@bauer.pl
www.reklama.bauer.pl

Wydawca
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa
Prezes zarządu: Tomasz Namysł
Wiceprezes zarządu: Andrzej Choynowski
Członkowie zarządu: Sławomir Bandurski, Monika Krokiewicz, Marek Lasota
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Rafał Kordus
Dyrektor ds. produkcji: Piotr Orełko
Dyrektor ds. dystrybucji i obsługi klienta: Piotr Ludwicki
Dyrektor biura reklamy: Izabela Sarnecka
Druk: Bauer Print Wykroty Sp. z o.o, Sp.k.
Wykroty, ul. Wyzwolenia 54, 59-730 Nowogrodziec
Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Wydawnictwo Bauer jest członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść ogłoszeń redakcja ponosi odpowiedzialność w granicach wskazanych w ust. 2 art. 42 ustawy Prawo prasowe. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione.

Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.

ISSN 1426-2916

KLUCZ AKTYWACYJNY gry pobierzesz ze strony kody.cdaction.pl

Jest mrocznie i krwawo.

Posterujemy też dwupłatowcem.

Mieszkańcy Wolfschanze. :)

KLUCZ AKTYWACYJNY gry pobierzesz ze strony kody.cdaction.pl

PEŁNA WERSJA GRY PL EN

MEN OF WAR
CONDEMNED HEROES
WYKLĘCI BOHATEROWIE

Wania, agoń.

TAKTYCZNA • DRUGA WOJNA ŚWIATOWA

16

PRODUCENT: BEST WAY **MULTI:** CTF DLA 2 GRACZY
PC: WIN XP/VISTA/7/8/10, INTEL PENTIUM 2,6 GHZ/AMD ATHLON 3000, 1 GB RAM, GEFORCE FX 8800/RADEON HD 3850

Najnowsza odsłona oryginalnej serii gier Men of Valor – taktycznych gier wojennych autorstwa ukraińskiego studia Best Way. I jeśli zdawało ci się, że tamte poprzednie były nieludzko trudne, to masz rację – zdawało ci się, bo **za najtrudniejszą w całej serii uchodzi właśnie ta tutaj**. I nic dziwnego, bo tytułowymi „wyklętymi bohaterami" są radzieckie karne kompanie formowane z przestępców (i „przestępców") na podstawie niesławnego Rozkazu nr 227 Stalina. To oni trafiali na najgorsze odcinki frontu i to oni mieli prowadzić beznadziejne szturmy. Za nimi zaś w zasięgu strzału tzw. oddziały zaporowe, które miały nie dopuścić, by „niewielu panikarzy określało sytuację podczas boju".

Atrakcją dla fanów Men of War jest także to, że Wyklęci bohaterowie oferuje **trzy kampanie na szeroko pojmowanych ziemiach polskich – na Wołyniu, w okolicach Brześcia i Warszawy, i wreszcie Szczecina**. Misje – ok. 20 – sprowadzają się przy tym zwykle do kontrolowania garści zwyczajnych żołnierzy, którzy dokonują (metodą prób i loadów) niezwykłych czynów. Jak zwykle też sukces zależy od właściwego stosowania osłon, manewrów flankowania czy docenienia ognia zaporowego i granatów. Wymaga jednak cierpliwości, zwłaszcza że – jak twierdzą twórcy – ich AI uwzględnia czynnik psychologiczny i może się załamać w boju. Zabrakło także trybu współpracy, więc to wyzwanie dla samotników. Pamiętaj jednak, że na tym froncie obowiązuje zasada „Ani kroku wstecz".

Uwaga! Men of War: Wyklęci bohaterowie ma także wersję polską (napisy). Jej włączenie może wymagać ręcznego ustawienia w Steamie – kliknij prawym przyciskiem myszy na tytule gry w bibliotece, wejdź we „Właściwości", następnie w „Język" i wybierz z rozwijanego menu „polski".

UWAGA! Klucz aktywujący pełną wersję gry Men of War: Wyklęci bohaterowie w serwisie Steam znajdziesz w mailu, który otrzymasz po wpisaniu na stronie kody.cdaction.pl kodu ze zdrapki. Kod można zrealizować do 3 czerwca 2019, aktywowaną grę zachowujesz na zawsze.

REKLAMACJE tel. 71 341 20 83, wew. 203, e-mail: reklamacja@cdaction.pl
• Zanim napiszesz, przeczytaj: www.cdaction.pl/reklamacje

ZDRAPKA Z KODEM

TUTAJ POWINNA BYĆ KARTA ZE ZDRAPKĄ

JEŻELI JEJ NIE MA, ZGŁOŚ TO SPRZEDAWCY!

Na tej stronie powinna znajdować się karta ze zdrapką, pod którą jest kod do naszego serwisu kody.cdaction.pl. Aby użyć tego kodu, najpierw ostrożnie zdrap srebrną warstwę maskującą na kartoniku. Następnie wejdź do serwisu kody.cdaction.pl i zaloguj się, a jeśli nie masz w nim konta, utwórz je. Należy przy tym pamiętać, że to osobny serwis i konto założone na naszej stronie WWW lub forum nie działa na kody.cdaction.pl.

Po zalogowaniu wpisz w ramce „Weryfikacja kodu" klucz odczytany z karty i kliknij „Sprawdź". Pojawi się lista gier, programów i bonusów, do których klucze dołączyliśmy do tego wydania pisma. Kliknij na nazwę tej atrakcji, która cię interesuje – system wygeneruje dla ciebie odpowiedni, indywidualny klucz do niej. Należy go przepisać, skopiować lub przesłać na adres, który powiązany jest z twoim kontem, klikając opcję „Wyślij na e-mail".

Przy kodzie jest zwykle napisane, na jakiej platformie dystrybucji cyfrowej należy go użyć i do kiedy najpóźniej trzeba to zrobić.

W przypadku gier na takie platformy jak Steam, Uplay czy GOG wpisanie klucza pobranego z naszego serwisu umożliwi ich legalne ściągnięcie z internetu (w przypadkach Steama i Uplaya tylko za pośrednictwem odpowiedniego programu). Gry aktywowane na tych platformach będą już na stałe przypisane do konta, na którym nastąpiła aktywacja.

Kod zapisany na zdrapce jest unikalny. Można użyć go tylko raz i tylko na jednym koncie.

Kody dołączone do tego numeru należy pobrać i aktywować w odpowiednim miejscu najpóźniej do 3 czerwca 2019.

UWAGA!
Przy zakupie należy upewnić się, że na tej stronie przyklejony jest nieuszkodzony kartonik ze zdrapką. Jego brak może oznaczać, że został skradziony, a naruszenie srebrnej warstwy – że kod został przez kogoś spisany i wykorzystany nielegalnie.

NecroVisioN: Lost Company © 2010 1C Publishing EU s.r.o. All rights reserved. Other products and company names mentioned herein may be trademarks of their respective owners. Developed by The Farm 51. All rights reserved. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2010 by RAD Game Tools, Inc. Uses Miles Sound System. Copyright © 1997-2010 by RAD Game Tools, Inc. NecroVisioN: Lost Company uses Havok®. © Copyright 1999-2010 Havok.com, Inc. (and its Licensors). All rights reserved. See www.havok.com for details. Men of War: Condemned Heroes © 2012 1C Company. All rights reserved. © 2012 This product contains software technology licensed by Best Way. All rights reserved. This product contains software technology licensed from GameSpy Industries, Inc. © 1999-2011 GameSpy Industries, Inc. GameSpy and the «Powered by GameSpy» design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. Uses Miles Sound System. Copyright © 1991-2011 by RAD Game Tools, Inc.

JBL CHARGE4 | WATERPROOF | DO 20 GODZIN PRACY | POWERBANK

JBL DARE TO LISTEN!

© 2019 Harman International Industries, Incorporated. Wszelkie prawa zastrzeżone. JBL to znak towarowy należący do HARMAN International Industries, Incorporated, zarejestrowany w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Dane techniczne, ceny i wygląd produktów mogą ulec zmianie bez uprzedzenia.

Wejdź do gry

logitech

229.-

G332 Zestaw słuchawkowy do grania

Logitech G332 umożliwia lepsze odtwarzanie dźwięków gry dzięki 50-milimetrowym membranom zapewniającym pełne odtworzenie dźwięku. Miseczki słuchawek z ekoskóry z możliwością obrotu o 90° i odpowiednią kompresją w przypadku długich sesji grania. Wyraźny dźwięk czatów głosowych i poleceń dzięki dużemu, 6-milimetrowemu mikrofonowi z możliwością wyciszenia przez ustawienie pionowe i odblokowania wyciszenia przez położenie. Zestaw działa z komputerami, z konsolami PlayStation 4™ Xbox One™ i Nintendo Switch™ oraz z urządzeniami mobilnymi.

logitech

289.-

G502 Hero Mysz gamingowa

Logitech G502 HERO posiada zaawansowany sensor optyczny dla maksymalnej precyzji śledzenia, podświetlenie RGB LIGHTSYNC i zestaw obciążników pozwalający na zmianę rozkładu myszy. Charakterystyczny kształt jest idealnie dopasowany do dłoni. HERO charakteryzuje szybkość wynoszącą ponad 400 ips oraz śledzenie ruchu w zakresie czułości 100–16 000 dpi bez wygładzania, filtrowania i przyspieszania. Użyj oprogramowania Logitech Gaming Software, aby zaprogramować ulubione polecenia i makra, przypisując je do 11 przycisków.

Asortyment w podanych cenach dostępny od 9.04 do 6.05.2019 r. lub do wyczerpania zapasów. Podane informacje nie stanowią oferty w rozumieniu art. 66 § 1 k.c. Asortyment dostępny w sklepie internetowym mediamarkt.pl oraz w wybranych sklepach stacjonarnych MediaMarkt.

mediamarkt.pl

MediaMarkt®